GIUOCHI DI CONVERSAZIONE

GIUOCHI DI CARTE, DI CALCOLO E DI COMBINAZIONE

ESPERIMENTI DI FISICA E SINGOLARITÁ DIVERSE

1000 GIUOCHI

E

PASSATEMPI

OPERETTA ADORNA DI FIGURE

FIRENZE
ENRICO MORO EDITORE
Via delle Terme N.° 1.

MILLE
GIUOCHI E PASSATEMPI
OFFERTI ALLE FAMIGLIE

RACCOLTA

DI

GIUOCHI DI CONVERSAZIONE,

GIUOCHI DI CARTE, DI CALCOLO, DI COMBINAZIONE,

-FACILI ESPERIMENTI DI FISICA,

Curiosità, Astuzie, Buffonate

E SINGOLARITÀ DIVERSE

PER

EMANUELE ROSSI

FIRENZE

ENRICO MORO EDITORE

1870

Ai Lettori

Eccovi un nuovo libro di Ricreazioni, destinato ad ogni civile società.

Sono giuochi variati, piacevoli, che non abbisognano di apparecchi meccanici, nè di costosi preparativi; molti sono nuovissimi, e tutti hanno veste nuova: vi fu aggiunto una scelta raccolta di bizzarrie e singolarità non mai apparse in libri di questo genere.

Il mio intendimento fu quello di procurarvi onesti passatempi in famiglia ed in mezzo ad allegre brigate.

Possa la cura del compilatore e la mia raggiungere lo scopo.

ENRICO MORO.

GIUOCHI

DI CONVERSAZIONE

I NASTRI.

Le persone della società si collocano in cerchio, tenendo ciascuna un nastro o fettuccia per l'uno dei capi. Colui che dirige il giuoco sta in piedi nel centro del circolo, e riunisce nella sua mano destra tutti i capi opposti di questi nastri.

Quando esso dirà: *Tirate*, si dovrà invece allentare; e viceversa quando dirà: *Allentate*, si dovrà tirare.

Coloro che sbagliano (cosa facilissima specialmente se i comandi del capo-giuoco si succedono con frequenza) mettono un pegno. (*)

(*) I pegni consistono in un fazzoletto, un ventaglio, un anello, uno spillo, una tabacchiera, una moneta e simili; e si esigono sempre da quelle persone che sbagliano nell'eseguimento dei giuochi di conversazione. Finito un giuoco, ciascuno reclama gli oggetti depositati, sottoponendosi per redimerli alle penitenze che gli vengono imposte. (Vedi all' articolo **PENITENZE**.)

IL BUON OMETTO VIVE ANCORA.

Si fa passare da un giuocatore all'altro un zolfanello, o un sottilissimo cerino, o un pezzetto di carta accesa, dicendosi scambievolmente: *il buon ometto vive ancora — è ancor vivo il buon ometto!*

Quegli o quella nelle cui mani la fiammella si estingue prima di aver finita la frase, dà un pegno.

È naturale che quando il zolfanello o altro sta per estinguersi, ognuno si affretta a passarlo al suo vicino di destra, che deve riceverlo appena il porgitore abbia pronunciata l'indicata formula.

Questo giuoco, semplicissimo, eccita molte risa, senza che si sia costretti a sfoggiare molto spirito.

L'UCCELLIN VOLÒ, VOLÒ.

Ognuno prende un fazzoletto, e tenendolo per un'estremità lo agita in alto ogni qualvolta il capo-giuoco pronuncia il nome d'un volatile dopo aver detto *vola, vola.* Se poi egli pronunciasse il nome d'un animale o insetto qualunque che non fosse un volatile, e si agitasse sbadatamente il fazzoletto, si mette un pegno. —

Il capo-giuoco però lo deve agitare tutte le volte, sia o non sia volatile l'animale che esso avrà nominato.

IL COTONE VOLA.

Si prende un fiocco di cotone e si getta in aria in mezzo al circolo, soffiando ed invitando a soffiare a misura che il cotone si avvicina a qualcuno della società. Quegli che non soffia bene o se lo lascia cadere addosso, mette un pegno.

È cosa piacevole il vedere dieci o dodici persone ristrette in un gruppo, col naso per aria, a soffiare con tutto il loro fiato per respingere in alto o verso i vicini l'aereo cotone. — Qualche volta succede che, siccome non si può ridere e soffiare insieme, il cotone entra nella bocca di colui che ridendo lo aspira in luogo di soffiarlo; ed allora le risa si fanno generali.

IL FISCHIETTO.

La conversazione forma un cerchio, tutti seduti, ed uno sta ritto nel mezzo. Si prende un fischietto, ed allor quando non si è osservati si fa fischiare con somma destrezza, passandolo indi subito al vicino, il quale pure, se non ha tempo di fischiare senza essere veduto da colui che sta in mezzo, lo passerà

ad un altro, e così di seguito sino a tanto che il fischietto pervenga inosservato nelle mani di chi possa fischiare senza esser veduto dalla persona che sta nel mezzo del circolo. — Se uno non è pronto a passare il fischietto (che potrebb' essere anco una chiave femmina) e che viene sorpreso con esso in mano, mette un pegno e prende il posto del mezzo. — Bisogna che la società sia sempre in moto, fingendo di passarsi il fischietto per ingannare quegli che deve cercarlo.

Talora, per maggior diletto, si procura di attaccare un fischietto alle falde di colui che deve stare in mezzo al circolo, facendogliene vedere un altro per ingannarlo; così coloro cui esso volgerà via via le spalle, potranno sempre prendere il fischietto appeso all' abito e farne uscire il suono. L' altro si volgerà subito; ma quello che avrà fischiato, non meno lesto, lascerà lo strumento, e mentre il paziente lo cercherà da quella parte, uno dei giuocatori che si trovano dal lato opposto avrà il destro di fischiare nuovamente: e così di seguito, finchè il povero tormentato, stanco dell' inutilità delle sue ricerche, rinunzierà al giuoco, pagando quanti pegni si vogliono per liberarsi da quel fastidio.

IL GIUOCO ARMONICO.

Consiste questo nel trovare un oggetto nascosto, o nel fare una cosa prestabilita dalla società, senza avèrne altra indicazione che quella del suono d'uno strumento.

Si fa ritirare in altra stanza la persona che deve fare il giuoco, e si concerta sulla cosa da fargli eseguire. Indi la si richiama in sala, e in mezzo ad un silenzio generale, un suonatore, incaricato di condurre il giuoco colla voce del suo istrumento (che sarà un violino, una chitarra, un flauto, o un piano-forte) suonerà un motivo qualunque, solo avvertendo di abbassare o accrescere i toni a seconda che il giuocatore si allontani o si avvicini all'oggetto nascosto o alla cosa che deve fare. — Spesso si tratta di dover snodare un nastro, di presentare un fiore ad una persona, o di baciarle la mano, o di rimuovere una sedia, una lucerna ec., seguendo gli avvertimenti del suono ora dolce, ora forte, or lento, ora vibrato, allegro o andante; laonde fa d'uopo di sagacità e presenza di spirito non comuni. — Se poi non riesce ad indovinare ciò che fu dalla società prestabilito, allora mette un pegno, ed il giuoco vien proseguito da un'altra persona variandone il soggetto.

I PILASTRI.

Le persone che vogliono fare questo giuoco si mettono in circolo a due a due, colla fronte al centro, ed in guisa che ogni uomo abbia una dama davanti a sè: questi gruppi, ciascuno composto d'un uomo e d'una dama, sono ciò che si convenne chiamar *pilastri*. Devesi però avvertire che tali pilastri si collocano bastantemente distanti fra loro, perchè vi possa passare framezzo una persona.

Formati così i pilastri, si scelgono altre due persone, le quali hanno incarico di correr l'una dietro all'altra. Quella che corre innanzi ha il diritto di attraversare per ogni verso i pilastri per evitare di esser presa, mentre quella che gli corre dietro non può che girare intorno al circolo, senza mai penetrarvi. Se l'inseguito è preso, è obbligato a far la parte di colui che lo inseguiva.

Quando la persona che corre innanzi vuol riposarsi, si ferma davanti ad uno dei pilastri nell'interno del circolo, per guisa che quel pilastro viene allora ad esser formato di tre persone: ma ciò non potendo ammettersi, conviene che il terzo componente all'esterno del pilastro fugga subito per non essere preso. Esso potrà seguitare a correre, oppure, se meglio gli piace, entrare immediatamente nel circolo

e collocarsi a sua volta dinanzi ad un pilastro, obbligando così un altro giuocatore a fuggire all'istante in sua vece. In ciò appunto consiste la varietà ed il piacere di questo giuoco, dove il moto eccita l'allegria, se i giuocatori sono agili e pronti nel fuggire o nell'acchiappare l'avversario.

IL LUPO E LA CERVA.

Possono in questo giuoco essere occupate tutte le signorine d'una conversazione; ma all'incontro non vi prende parte che un solo uomo, il quale è quasi sempre il più destro e più paziente. Questi viene chiamato il *lupo;* la più anziana fra le signore fa la parte di *cerva*, mentre le altre, poste in fila dietro di lei e tenendosi per la veste, formano tutte insieme *la coda* della cerva.

Il lupo si presenta in faccia alla cerva, e le dice:

— *Io sono il lupo, il lupo che ti mangerò.*

La dama stende allora le braccia, e risponde:

— *Io sono la cerva, e mi difenderò.*

Il lupo soggiunge:

— *Avrò almeno un pezzo della tua coda.*

Ciò detto, egli cerca di gettarsi sulla coda desiderata; ma la cerva, allargando le braccia, gli impedisce di avvicinarsi. Non pertanto il

lupo passerà oltre, ed allora la signorina che trovasi all'estremità della coda, lascia subito la veste di quella che la precede, e corre a mettersi davanti alla cerva, dove non vi è più il pericolo d'esser presa. — Il giuoco prosegue colla stessa regola fino a che la cerva, essendole passate davanti tutte le signorine componenti la sua coda, diviene essa l'ultima della fila.

Allora il giuoco finisce. Il lupo poco destro paga tanti pegni quante sono le signorine sfuggite, e le giuocatrici gli scelgono un successore per ricominciare lo stesso giuoco. — Se invece egli riesce ad afferrarne qualcuna, non la mangerà, è vero, ma ha il diritto di farle pagare un pegno, che serve poi per divertire la brigata quando il giuoco sia terminato.

Come si vede, questo giuoco richiede molta vivacità, e perciò non potrebbe riescir bene in una sala ristretta, ma sarebbe gajo e brillante in un giardino, in una corte, od in qualunque altro vasto locale che offrisse alla gioventù il destro di far ammirare l'agilità e le grazie delle sue corse.

MOSCA CIECA SEDUTA.

Per questo giuoco la società si colloca in circolo su sedie vicine le une alle altre. La

persona destinata dalla sorte, o che offresi volontariamente per fare la parte di *Mosca cieca*, entra in mezzo al circolo e si fa bendare gli occhi da una signora, se un uomo, e viceversa da un cavaliere se è donna. — Quando si è certi che la Mosca cieca non può vedere le cose che l'attorniano, le si fa fare una giravolta onde perda ogni direzione, e per maggior precauzione ognuno cambia posto. Allora essa si avvicina alle persone sedute, e senza toccare colle mani (chè le è espressamente vietato) si porrà a sedere sulle ginocchia della prima che incontra, e procurerà di indovinare chi ella sia, arguendolo solo dal contatto che può avere premendo leggermente la seggiola vivente su cui si è posata, o dagli scoppi di risa rattenuti, eccitati sempre dalla maniera bizzarra colla quale è costretta di scoprir terreno, od anco finalmente dal fruscio delle vesti altrui, le quali qualche volta possono benissimo col loro strascico tradire chi le porta.

Pronunciato il nome della persona sulla quale la Mosca cieca crederà d'aver seduto, se indovina le verrà tolta la benda, e la persona indovinata prenderà il posto di lei, facendosi a sua volta bendare, per fare indi le stesse ricerche; se al contrario la Mosca cieca s'inganna, la società batte le mani per avvertirla del suo sbaglio, ed essa passa allora sulle

ginocchia d'un'altra persona, dove fa gli stessi tentativi; e così di seguito finchè abbia adempite le condizioni impostele, che sono di non togliersi la benda fino a quando possa consegnarla ad altra persona, dopo averla conosciuta coi mezzi soli permessi dal giuoco.

Si permette alla conversazione di far uso di alcune maliziette allo scopo di prolungare l'errore della Mosca cieca ed impedirle di riconoscere troppo presto la persona che deve sostituirla: così, per esempio, qualcuno stende sulle proprie ginocchia la gonnella della sua vicina; altri vi mettono un cuscino, e le signore vestite di seta evitano lo strofinamento di questa stoffa indiscreta coprendosi d'altri panni, ec.

MOSCA CIECA COLLA BACCHETTA.

La *Mosca cieca*, cogli occhi bendati, si pone in piedi in mezzo della sala, tenendo in mano una bacchetta o verga. Tutti i giuocatori formano un circolo intorno ad essa tenendosi per la mano, e ballano in giro. Indi si fermano, e la Mosca cieca allora, stendendo la sua bacchetta, la dirige a caso verso una persona, la quale deve prenderla pel capo che le si presenta. Ciò fatto, la Mosca cieca manda fuori tre gridi, che la persona stessa è obbligata

a ripetere nello stesso suono. Ma se essa non sa bene dissimulare la propria voce, viene indovinata dalla Mosca cieca, di cui prende il posto: in caso contrario il giuoco continua.

LE OMBRE.

È questo un giuoco che, fatto con un po' d'arte, diverte assai la conversazione.

Sopra un paravento alquanto alto stendesi un gran lenzuolo candido e finissimo, come si pratica per la lanterna magica. Una persona scelta dalla sorte, che chiameremo il *mago* o la *fata*, secondo che sarà uomo o donna, viene collocata a qualche distanza davanti il lenzuolo stesso, sedendo su d'uno sgabelletto assai basso perchè la sua ombra non si projetti su quello. — Dietro al mago si mette un solo lume sopra un tavolino, spengendo tutti gli altri, e si ha cura che fra le spalle del mago (a cui e rigorosamente proibito voltarsi) ed il tavolino resti spazio sufficiente per il passaggio delle persone, come vedremo in appresso.

Disposte così le cose, i componenti la società formano una specie di processione, e traversano lo spazio sopra indicato, gli uni dietro agli altri, in modo che le loro ombre vadano a projettarsi regolarmente per profilo sul lenzuolo.

Di mano in mano che queste ombre passano davanti al mago, questi deve nominare ad alta voce la persona alla quale suppone che l'ombra possa appartenere; e gli errori che spesso commette daranno luogo a scherzevoli risa fra gli allegri giuocatori.

È facile immaginarsi che ognuno avrà procurato, prima di passare davanti al lume, di trasformare la propria figura ed il portamento in guisa da non esser riconosciuto. Taluno si fa gobbo, altri si mette in testa un cappello bizzarro, o si allunga della persona, o si pone un gran naso di cartone, ec.

LA BERLINA.

Le persone che compongono la società si mettono in semicerchio da un lato della sala, come stanno i giudici nel loro tribunale: dall'altro lato sta il *colpevole* seduto.

L'amico colpevole si leva a sorte, se non si trovi alcuno abbastanza compiacente per accettarne la parte di propria volontà.

Colui che farà da *accusatore* abbisogna di molta memoria per ricordarsi di tutte le accuse che gli vengono suggerite. Esso interroga dunque la società, dicendo: *Illustrissimi Signori Giudici, sapete voi perchè l'amico* (e ne dice il nome) *si trovi quì in berlina?* Allora si fa

silenzio generale, e ciascun giudice dice all' orecchio dell' accusatore, di mano in mano che questi procede innanzi, perchè egli pensi che l' amico colpevole sia alla berlina.

Dopo aver raccolto tutte le accuse, il giuocatore si presenta all'accusato e gliele riferisce ben distinte le une dalle altre. Quando le ha ascoltate, l'accusato sceglie quella che più gli avrà eccitato la curiosità, ed allora quegli che ha raccolto le accuse deve nominare la persona della quale fu preferita l' accusa, invitandola ad occupare il posto del reo, dopo aver messo un pegno.

Si deve por mente, nel formulare le accuse, di non offendere l'amor proprio della persona cui si dirigono. Egli è perciò che questo giuoco esige molta circospezione e delicatezza. Laonde per non esporsi a commettere inciviltà o dir cosa che possa dispiacere, è d' uopo considerare l' età, il sesso, le qualità fisiche e le abitudini dell'amico che è alla berlina. — Se si vuol dire un complimento, conviene guardarsi dall'esagerazione per non farlo sembrare un' ironia; e in nessun modo devesi gettare il ridicolo su persone rispettabili non use a simili scherzi. Insomma, il vero spirito consiste nell'evitare tutti gli eccessi e nell' osservare rigorosamente le convenienze.

IL MAZZETTO DI FIORI.

Ognuno prende, in questo giuoco, il nome d'un fiore, ed un'altra persona, che fa da *Giardiniera*, compone di tali fiori un mazzo. Essa dice: *Un mazzetto vo' far io per donare all'amor mio: mi manca un fiore.* Le vien risposto: *Che fior vi manca?* Soggiunge, per esempio: *La Rosa.* Quegli, o quella che avrà preso il nome della rosa, dovrà rispondere subito: *La rosa non vi manca, ma sibbene il giglio,* o altro fiore che gli venga alla mente; e se per sbadataggine o dimenticanza non risponde subito o nomina un fiore che non sia stato scelto da nessuno della conversazione, paga un pegno. — Anco la giardiniera è soggetta a mettere pegni quando nomini un fiore che non sia nel mazzo, o che essa non sia pronta a rispondere.

LA FRASE INTERMINABILE.

Per eseguire questo giuoco si immagina una frase breve, che tutti, uno dopo l'altro, devono ripetere. Quando l'ultimo della conversazione l'avrà a sua volta ripetuta, colui che ha cominciato il giuoco allunga la stessa frase facendole precedere alcune altre parole che vi stiano in armonia, e così allungata essa dovrà esser egualmente ripetuta da tutti come la prima

volta. — In conclusione, ad ogni giro che farà la frase per le bocche dei componenti la società (che saranno disposti in circolo) dovrà essere sempre più accresciuta di parole; talchè si andrà complicando in modo che molti giuocatori, anco dotati della miglior memoria, dimenticheranno nel ripeterla una qualche parola; ciò che obbliga a mettere un pegno. — Ecco un' idea più precisa del giuoco:

Ho veduto la carrozza del re.

Ho veduto i cavalli, che si attaccano alla carrozza del re.

Ho veduto la stalla, dove stanno i cavalli, che si attaccano alla carrozza del re.

Ho veduto il muratore, che ha fatto la stalla, dove stanno i cavalli, che si attaccano alla carrozza del re.

Ho veduto l'architetto, che ha diretto il muratore, che ha fatto la stalla, dove stanno i cavalli, che si attaccano alla carrozza del re.

Ho veduto la scuola, dove ha studiato l'architetto, che ha diretto il muratore, che ha fatto la stalla, dove stanno i cavalli, che si attaccano alla carrozza del re.

Questa filastrocca si può prolungare finchè l'immaginazione ne somministri i mezzi, aggiungendovi tutto quello che può convenirgli, come, per esempio: *Ho veduto il professore, che fondò la scuola, dove ha studiato*, ecc. *Ho*

veduto il luogo, dove nacque il professore, che fondò la scuola, ecc.

LA PREDICA.

Una persona di facile loquela, che chiameremo l'*oratore*, prende a fare un sermone, destinando che due o tre persone (secondo che la brigata sarà più o meno numerosa) ripetano ad alta voce tutte le parole che termineranno in *are;* altre due o tre ripetano quelle che termineranno in *ere;* altrettante quelle in *ire*, e così per quelle in *ore* e in *ure*. — Se qualcuna di tali persone non starà bene attenta, e dimenticherà di ripetere la rispettiva parola, coloro che l'avranno ripetuta l'accuseranno, ed essa sarà obbligata a mettere un pegno.

Perchè il giuoco riesca più piacevole, si dovranno disporre lontane le une dalle altre le persone destinate a ripetere insieme le stesse parole, alternando fra loro quelle che devono pronunciare le parole delle varie desinenze; altrimenti, anche colui che fosse poco attento alla predica dell'oratore, potrebbe ripetere le parole che gli toccano, quando se le sentisse pronunziare nelle orecchie dal suo vicino.

I DOPPII SIGNIFICATI.

Una delle persone che compongono la conversazione si ritira in una camera attigua alla sala, e quelle che restano scelgono d'accordo una parola che abbia due significati sostantivi, come per esempio *Merlo* uccello, e *Merlo* di torre; *Stagno* metallo, e *Stagno* di acqua; *Sala* stanza, e *Sala* delle ruote; *Braccio* misura, e *Braccio* di uomo; *Nottola* uccello, e *Nottola* di legno per serrare; *Becco* maschio della capra, e *Becco* di uccello; *Cane* quadrupede, e *Cane* strumento del cava-denti; *Soldo* moneta, e *Soldo* stipendio; *Calamajo* pesce, e *Calamajo* per l'inchiostro; *Razzo* fuoco artificiale, e *Razzo* delle ruote, ecc.

Quando la parola sarà stata scelta, si chiamerà colui che si era ritirato, e questi dovrà indovinarla arguendo dalle risposte che gli verranno date successivamente da tutti i giuocatori, cui egli deve fare queste due domande: *Dov' è la cosa pensata?* e ricevuta la risposta, prosegue: *Che ne farebbe ella?*

S'intende che i giuocatori devono rispondere a queste domande con molta accortezza, onde non si scuopra troppo facilmente la cosa pensata; perciò le risposte stesse potranno riferirsi soltanto all'uno o all'altro dei due significati, ma sempre in modo generico per

confondere vieppiù le idee di colui che deve arguirne la verità. — Nessuno può ripetere le stesse risposte date da un altro giuocatore.

Allorchè l'interrogatore ha terminato il giro, se non avrà indovinata la parola misteriosa metterà un pegno; ed il giuoco si ricomincierà mandando fuori della sala un'altra persona, e scegliendo una nuova parola.

LA FIERA DEGLI ANIMALI.

Si scelgono due persone, le più loquaci e fornite di maggiore spirito, per fare l'una la parte di *mercante*, e di *compratore* l'altra. Dopo ciò, ad ognuno dei rimanenti giuocatori si assegna la parte d'un animale diverso, di cui si dovrà imitare il meglio possibile la voce od il canto.

Il mercante ed il compratore incominciano un dialogo relativo ai loro affari; ed ogni volta ch'essi nominano un animale, la persona che lo rappresenta deve contraffarne il verso. Quindi, se si sarà nominata la pecora, questa deve belare; se il cane, deve abbajare; se il cavallo, nitrire; se il gallo, cantare *chicchirichì;* se il bove, muggire; se il pulcino, pigolare, ecc. ecc. — Quando si sentirà nominare il *mercante*, tutti gli animali insieme faranno il proprio grido; e se si nominerà il *compratore*, tutti si

alzeranno in piedi tacendo, e tosto si riporranno a sedere.

Fatto bene, questo giuoco diverte assai; ma bisogna che il mercante ed il compratore abbiano cura di nominare successivamente e sovente i diversi animali, e qualche volta più specie di animali insieme, nonchè sè stessi a vicenda; facendo pagare il pegno a coloro che non faranno a dovere o in tempo il verso dell'animale che rappresentano, o che staranno zitti.

GLI SPOSI.

Cominciasi questo giuoco col separare gli uomini dalle signore; indi il capo-giuoco prende un pezzo di carta, e vi scrive i nomi di tutti gli uomini uno sotto l'altro: poi va dalle dame, e ad una ad una domanda loro chi desiderano scegliere per compagno fra quelli che sono nella conversazione. Ciascuna dama pronuncia allora all'orecchio del capo-giuoco il nome del fortunato cavaliere da lei preferito, ed esso, cioè il capo-giuoco, ne prende nota scrivendo il nome della dama a lato di quello del respettivo cavaliere. Nel caso però che una dama scegliesse un cavaliere già chiesto da altra, il capo-giuoco deve avvisarnela, acciò essa possa sceglierne un altro.

Quando avrà fatte le sue domande a tutte le signore, il capo-giuoco ordina ai cavalieri, chiamandone uno per volta, di andare ad offrire la mano alla dama dalla quale credono essere stati respettivamente scelti. Ogni cavaliere, di mano in mano che vien chiamato, si alza e si presenta alla dama, dicendole: *Sono io il fortunato mortale scelto dal vostro cuore?* — Se egli si è diretto veramente alla dama che lo ha scelto, questa gli porge la destra, ed insieme fanno un giro di *waltzer*, dopo del quale il cavaliere riconduce la dama al suo posto e le rimane vicino. Se al contrario egli avrà sbagliato, la dama a cui si sarà diretto gli volta le spalle, ed egli si ritira per fare a suo tempo la stessa domanda ad altra signora, finchè non abbia trovato quella che lo avrà scelto.

Il numero degli uomini deve oltrepassare almeno di uno quello delle signore, e perciò alla fine del giuoco si trova un cavaliere senza sposa, il che desta le risa della conversazione. Quello o quelli che si troveranno rifiutati dovranno inoltre mettere un pegno in pena della loro disgrazia.

LE INCOMBENZE.

Consiste questo giuoco nel dare un oggetto qualunque, come un fiore, un ventaglio, una

chiave, ecc., ad una persona, dicendole all'orecchio di consegnarlo ad un'altra, senza però indicarla, ma bensì distinguendola con un epiteto favorevole o sfavorevole, per esempio: *Consegnate questo fiore* (o ciò che è) *alla più bella*, ovvero *al più superbo*, o *al più amabile*, o *alla più infingarda*, o *alla più garbata*, ecc. — Colui che riceve l'incarico, porta l'oggetto alla persona cui egli crede possa convenir meglio l'epiteto riferitogli, e consegnandolo le dirà egualmente all'orecchio che la porti ad un'altra persona, che al solito designerà con un epiteto od un soprannome.

Per tal modo continua il giuoco finchè si creda opportuno, od anco sino a quando tutti i componenti la conversazione abbiano ricevuto ed a lor volta dato l'incarico. Indi il giuoco viene sciolto nel modo seguente. La persona che ha ricevuto l'oggetto la prima volta, dice, per esempio: *Mi è stato consegnato questo fiore, perchè lo portassi alla più gelosa, ed io l'ho portato alla signora N.* (e quì dice il nome della persona a cui l'ha consegnato). E questa allora dice: *Ed a me si disse di portarlo al più imprudente, e lo diedi al signor S.* E così fino all'ultima persona che ebbe l'oggetto.

Giova però avvertire che non si devono dare epiteti o soprannomi che possano offendere; chè in tal caso il giuoco diverrebbe spiacevole e

incivile. Anzi ognuno, nell'eseguire l'incarico avuto, deve procurare, con qualche osservazione opportuna, di emendare per quanto è possibile il torto che si può avere nell'attribuire arbitrariamente ad una persona un sfavorevole epiteto. Ed in ciò appunto si conoscerà chi abbia maggior prontezza di spirito e delicatezza di modi nel disimpegnarsi dell'ingrata incombenza.

I GIUDIZI.

Questo giuoco si può farlo in due maniere: in entrambe è però necessario che la brigata si collochi intorno ad una tavola, sulla quale si trovi tutto l'occorrente per scrivere.

Il *Segretario* (carica che prende colui che dirige il giuoco) distribuisce a ciascun giuocatore un pezzo di carta bianca.

Quando si conviene di giuocare coll'antico sistema, ognuno scrive ben chiaro il proprio nome in capo al foglio che gli venne dato, e lo consegna poi al Segretario, il quale, ripiegate e mischiate con cura tutte quelle carte, torna a distribuirle a caso, una per ciascun giuocatore. Allora ognuno scrive il suo giudizio sul conto della persona il cui nome è scritto in capo al foglio toccatogli, procurando di non lasciar vedere ai vicini ciò ch'ei scrive, e molto meno di consigliarsi con altri sul giudizio da

emettere. — Terminata questa seconda operazione, il Segretario ritira nuovamente i fogli ripiegati, e dopo averli mescolati fra loro, li prende ad uno ad uno, e li legge ad alta voce senza però permettere che i giuocatori tentino di riconoscerne i caratteri. — Dopo tale lettura, tutte queste carte vengono gettate sul fuoco, onde evitare questioni e commenti che potessero nascere a cagione dei giudizi, a volte spiacevoli, che vi furono scritti, quando si potesse indovinarne gli autori.

Come ognun vede, questo giuoco, qualora non fosse eseguito da persone fra loro strette da confidenziali rapporti, o fornite di civilissima educazione e di delicato sentire, potrebbe degenerare in personalità disgustose, ed avere spiacevoli conseguenze. Gli è perciò che oggimai si è stabilito di modificare il suddetto giuoco nella maniera che appresso.

Allorchè il Segretario ha distribuito i suoi fogli bianchi, ciascuno, invece del proprio nome, ve ne scrive uno a capriccio che adotta in quel momento, fosse pure un nome mitologico od altro, solo avendo cura di non lasciar scoprire ai vicini questo suo nome di guerra. Indi tutti i fogli vengono consegnati ripiegati al Segretario, il quale, dopo averli mescolati insieme, torna a distribuirli, come abbiam detto sopra, onde ciascun giuocatore scriva, sotto i finti

nomi, il proprio giudizio, sottoscrivendolo in questo caso col nome adottato. E diciamo *in questo caso*, perchè nell'antica maniera di fare questo giuoco, come sopra l'abbiamo descritto, non si possono sottoscrivere i giudizi nè col proprio nè con finto nome. — Per tutto il resto il giuoco procede come all'antica maniera; cioè, il Segretario legge ad alta voce i diversi giudizi, e poscia abbrucia i fogli, affinchè non si tenti dai giuocatori di scoprire la mano della scrittura. — Tuttavia nessun inconveniente vi sarebbe se pure si stabilisse, alla fine del giuoco, di svelare ciascuno il mentito nome; giacchè nessuno potrebbe con ragione lagnarsi dei rimproveri o gloriarsi degli elogi che solo per caso gli furono indirizzati.

I COMPLIMENTI.

La conversazione si mette in circolo, sèduta, alternando una dama e un cavaliere, in guisa che ogni signora si trovi possibilmente fra due uomini, come ogni uomo fra due signore. — Poscia, se un uomo è il primo a cominciare, egli dice; *Desidererei essere* (e quì nomina un animale a piacer suo, per esempio:) *un'aquila;* e subito volgendosi alla dama che gli sta alla sinistra, soggiunge: *Sapete perchè?* La dama deve dargli una risposta relativa alla

natura dell'animale nominato, altrimenti darà un pegno; ma non deve far complimento di sorta, perchè questo è obbligo di quella che sta dall'altra parte del cavaliere interrogatore. Così, supponendo che la persona abbia risposto semplicemente: *Perchè avreste come l'aquila la vista acuta;* l'interrogatore si rivolgerà allora alla dama collocata alla destra, e le chiederà: *Che vantaggio ne avrei?* Questa, dovendo fare un complimento, potrebbe rispondere: *Sareste così in grado di leggere, anco da lungi, su tutti i volti la stima che ispirate.*

Da questo primo esempio si può concludere, che se un complimento non è meritato, diventa almeno un avviso per chi aspira ad esserne degno.

Se la seconda dama non avrà risposto, come deve, con un complimento, darà un pegno. — Toccando poi a lei di desiderare, esprimerà essa pure la sua brama, e per imbarazzare il cavaliere che dovrà risponderle con un complimento, può a bello studio scegliere un animale ributtante, quale sarebbe un ragno, che non presenti alcun che da ritrarne un'applicazione piacevole e lusinghiera. Ella dunque potrà dire: *Vorrei essere un ragno;* e chiederà al suo cavaliere di sinistra: *Sapete perchè?* Si supponga che il cavaliere risponda: *Perchè come il ragno voi potreste vivere del vostro*

lavoro. Ella allora domanda al cavaliere che le sta alla destra: *Che vantaggio ne avrei?* — *Quello* (potrebbe rispondere il galante cavaliere) *di eccitare, colla leggerezza del tessuto della vostra tela, la gelosia dei più rinomati fabbricatori inglesi e fiamminghi.*

Ecco altri esempi:

INTERROGATORE: *Vorrei essere un orso. Sapete perchè?*

DAMA DI SINISTRA: *Perchè tutti vi sfuggirebbero.*

INTERROGATORE: *Che vantaggio ne avrei?*

DAMA DI DESTRA: (Complimento) *Quello di sottrarvi alla folla dei vostri ammiratori, che la vostra modestia vi fa riguardare come tanti importuni.*

INTERROGATRICE (che era la dama di destra): *Vorrei essere un' oca. Sapete perchè?*

CAVALIERE DI SINISTRA: *Per potere abitare a vostra scelta sulla terra o sull' acqua.*

INTERROGATRICE: *Che vantaggio ne avrei?*

CAVALIERE DI DESTRA: (Complimento) *Quello di sfoggiare anche sulla superficie delle acque le grazie che tanto vi distinguono sulla terra.*

GLI ELEMENTI.

In questo giuoco si stabilisce innanzi il nome di tre animali che vivano nei diversi elementi,

cioè per l'ARIA, sulla TERRA e nell'ACQUA: per esempio, *falco*, *lepre* e *anguilla*.

I giuocatori si pongono a sedere in circolo, e, raggruppato in forma di palla un fazzoletto bianco, uno di essi, per incominciare il giuoco, lo getta sopra un altro della brigata a sua scelta, dicendogli, per esempio: *Acqua!* L'altro che ha ricevuto il fazzoletto, deve subito rispondere: *Anguilla*; chè se rispondesse *lepre* o *falco*, dovrebbe dare un pegno, poichè l'acqua non è abitata nè dall'uno, nè dall'altro di questi animali, coi quali si deve rispondere quando la persona che getta il fazzoletto nomina *Terra* o *Aria*.

Colui, o colei che ha ricevuto il fazzoletto, appena ha risposto, lo getta a sua volta ad un'altra persona nominando anch'egli un elemento a piacere, e così di seguito.

La persona che getta il fazzoletto è parimente in libertà di dire: *Fuoco!* oppure: *Elemento!* Se dice *Fuoco*, chi riceve il fazzoletto non risponde niente, perchè il fuoco, per quanto è a cognizione dell'uomo, non è abitato da alcun essere vivente. Se dice *Elemento*, si risponde nominando tutti e tre gli animali prescelti.

Si può anco non stabilire preventivamente nessun animale, ed in questo caso quando si riceve il fazzoletto si è obbligati di nominare

all' istante un essere che viva nell' elemento dichiarato da chi ci gettò il fazzoletto medesimo; ma devesi por mente di non pronunciare il nome d' un animale già proferito da altro giuocatore, sotto pena di mettere un pegno.

Perchè riesca brillante, questo giuoco vuol esser fatto con rapidità.

L' UCCELLIERA.

Colui che si assume dirigere il giuoco, e che chiameremo l' *uccèllatore*, deve stare in piedi in mezzo al circolo formato della società seduta. Ogni giuocatore avrà preso il nome d' un uccello, del quale dovrà imitare il grido ogni volta che ode nominarlo dall' uccellatore, incaricato di fare un racconto nel quale i varii uccelli sieno spesso rammentati. — Sino a quando non pronunzia quello della *civetta*, le mani di tutti devono posare sulle rispettive ginocchia; ed appena quest' uccello è nominato ed ha fatto il suo grido, tutte le mani si alzano, si agitano un poco in aria e subito procurano di nascondersi nelle tasche, o sotto il sedere, o dietro la schiena, perchè l' uccellatore, che starà in agguato, non ne afferri qualcuna; chè se vi riesce, la persona di cui avrà presa la mano paga un pegno e diviene uccellatore sino a che un altro venga a sosti-

tuirlo. Se invece l'uccellatore non può agguantarne alcuna, paga esso un pegno e continua il racconto. Al primo nome d'uccello che pronunzierà, le mani ritorneranno a posarsi sulle ginocchia.

Quando egli nomina l'*uccelliera*, tutti gli uccelli insieme fanno udire il loro grido speciale: coloro che mancano di farlo pagano un pegno; punizione a cui lo stesso uccellatore va soggetto se nomina un volatile che non sia rappresentato da alcuno. — Nullameno, quando egli ha pagato un certo numero di pegni prestabilito, è padrone di rinunciare alla sua parte, ed in tal caso viene scelto un altro uccellatore più destro.

Ecco ora i nomi e le grida degli uccelli che possono comporre l'uccelliera.

La Civetta: « *sciu... u.. u.. u..* »
Il Gallo: « *chicchirichì.* »
La Pernice: « *quicqueri*, *quicqueri.* »
Il Tacchino: « *pia; pia; pia; glu*, *glu*, *glu.* »
La Gazza: « *gaz... gaz!....* »
Il Cardellino: « *cip*, *cip.* »
La Quaglia: « *pat-pagà*, *pat-pagà.* »
Il Piccione: « *roucou-cou*, *roucou-cou.* »
La Allodola: « *tirlirì*, *tirlirì*, *tirlirì.* »
Il Papagallo: « *papà! papà!* »
L'Anitra: « *can*, *can*, *can.* »
Il Passero: « *piu... piu... piu...* »

Ciò stabilito, diamo anco un'idea del giuoco col recarne un esempio pratico. L'uccellatore dunque comincia il suo racconto press'a poco così:

« Sono uscito questa mattina di buon'ora per passeggiare in campagna, e mi sono divertito assai nell'udire la gazzarra di molti uccelli, che sembravano salutassero il nuovo sorger del sole. Tentai di prendere un passero *(piu... piu... piu...)*; ma nel momento che stavo per agguantarlo, vidi passare un gallo *(chicchérichì)*, ed esclamai: Corpo di Bacco! un gallo *(chicchérichì)* val bene un passero! *(piu... piu... piu...)*. Mi affrettai dunque verso il gallo *(chicchérichì)* (*), ma una impertinentissima gazza *(gaz... gaz!...)* ed un'anitra *(can, can, can)* vennero in quel momento a metter lo scompiglio nel delizioso boschetto; ed allora un papagallo *(papà! papà!)* volò a destra, un cardellino *(cip, cip)* a sinistra, un tacchino *(pia; pia; pia; glu, glu, glu)* mi traversò dinanzi, un'allodola *(tirlirì, tirlirì, tirlirì)* mi passò di sopra la testa, e finalmente una pernice *(quicqueri, quicqueri)* andò a posarsi sur un ramo a poca distanza da me. Insomma, erano tanti gli uccelli che fuggivano da tutte

(*) Le ripetizioni servono a far pagare molti pegni, perchè i giuocatori non possono quasi mai prevederle.

le parti, che se ne sarebbe potuto comporre un'uccelliera (grido generale di tutti, sempre senza muover le mani.) Ma ecco sbucar fuora una civetta *(sciu... u.. u.. u..)* (movimento celere delle mani, che finisce còn un pegno pagato dal mal destro uccellatore che non può prenderne alcuna, o dal volatile che si è lasciato agguantare. Sì nell'uno che nell'altro caso, quegli che rimane o diviene uccellatore continua): La comparsa di questo uccellaccio dal cattivo augurio, ha fatto sì che lo spavento degli altri si è accresciuto, e tutti sono scomparsi, all'infuori d'una quaglia *(pat-pagà, pat-pagà.)* (Le mani ritornano tutte a posarsi sulle rispettive ginocchia: chi tardasse a rimetter fuora le sue, o lo facesse prima, dovrebbe pagare un pegno.) La quaglia *(pat-pagà pat-pagà)* dunque, che è un uccello assai pigro, col suo trattenersi infuse coraggio al resto dell'uccelliera (grido generale), e così potei vedere svolazzare dapprima un piccione *(roucou-cou, roucou-cou)*, poi la pernice *(quicqueri, quicqueri,)* indi l'allodola *(tirlirì, tirlirì, tirlirì)*, e già stava per avvicinarsi anche il passero (*piu... piu... piu...)*, allorchè la civetta *(sciu... u... u... u...)* (Tutte le mani si alzano nuovamente, e l'uccellatore cerca afferrarne una) ecc. ecc. »

E così il giuoco può continuare indefinitivamente, e se è fatto con vivacità riesce di-

vertevole e animato per le grida variate dei diversi volatili, che i giuocatori procurano d'imitare il meglio possibile, ed anco per il movimento rapido delle mani che cercano sfuggire agli artigli dell'uccellatore.

LE RISPOSTE STRAVAGANTI.

La conversazione si dispone in circolo sedendo. La prima persona, che comincia il giuoco, dice all'orecchio del suo vicino o vicina a destra: *A che serve una candela?* (o qualunque altra cosa a suo piacere). Il vicino risponde subito, per esempio: *A far lume* (o altro che possa attribuirsi alla candela); ma sempre all'orecchio, onde non sentano gli altri. Poscia a sua volta fa una domanda al suo vicino di destra (supponiamo): *A che serve un pollo?* e l'interrogato risponde: *Ad arrostirlo* (od altro che si riferisca al pollo.)

La parte comica del giuoco consiste nel fare altrui domande le più opposte a quelle che vennero fatte a noi; perocchè quando il giro delle domande è terminato, e che la persona la quale cominciò il giuoco sarà stata essa pure interrogata, si procede allora al confronto delle domande e delle risposte, ma con questa regola, cioè, pronunciando ciascuno la domanda del

suo vicino di sinistra, e contrapponendovi la risposta del vicino di destra. Per tal modo si odono le più stravaganti risposte che si possano immaginare : nel nostro caso, uno dirà: « Mi fu domandato *a che serve una candela*, ed ebbi per risposta, *ad arrostirla.* »

LA STORIA.

Si stabilisce il titolo d'una storiella da narrarsi, e si scrive questo titolo in capo ad un foglio di carta. Indi tutta la conversazione, collocata intorno ad un tavolo su cui trovisi l'occorrente per scrivere, dovrà prender parte alla descrizione di tale storiella, scrivendone ciascuno un breve periodo, e passando poscia il foglio al vicino perchè faccia altrettanto; e così di seguito sino a che siasi compiuto il giro dei giuocatori, od anco due giri, se si vuole prolungare la storia. — L'unica avvertenza che devesi avere nel condurre questo giuoco, si è che nessuno dei giuocatori deve vedere o sapere ciò che avranno scritto gli altri; ma solo si dovrà, di mano in mano che si passa il foglio al vicino, pronunciare forte l'ultima parola che si è scritto, e di questa, colui che riceve il foglio, procurerà farne base al proprio periodo. — Tutti questi frammenti, letti

di seguito ad opera terminata, fanno sentire i più bizzarri contrasti di frasi; e ciò diverte assai.

Perchè nessuno veda sul foglio, intanto che il giuoco continua, i periodi scritti dagli altri, si ha cura, nel consegnare il foglio, di ripiegarlo di mano in mano sulle righe già scritte.

Ora porteremo un esempio di questo giuoco:

Supponiamo che siasi scelto per soggetto Le avventure d'un Poeta, e questo titolo soltanto sia conosciuto da tutti i giuocatori. — Il primo potrà scrivere questo periodo:

« Viveva nei tempi andati un disgraziatissimo poeta, il quale co' suoi lazzi procurava di mitigare la sfavorevóle impressione che faceva sugli astanti col suo aspetto macilento e colle lacere vesti che lo *coprivano.* »

Il secondo giuocatore, che non conoscerà che l'ultima parola *coprivano* del suddetto periodo, prendendo questa per base, continuerà:

« Appena l'ebbero coperto, vollero anco sottrarlo maggiorménte agli sguardi indiscreti della folla, e perciò lo condussero in una stanza *separata.* »

Il terzo, che dovrà partirsi dalla parola *separata*, che gli viene pronunciata dall'ultimo che scrisse, proseguirà:

« Questa separazione fu per lui dolorosis-

sima; perocchè amava svisceratamente quella *donna.* »

Il quarto, alla sua volta, sentendo la parola *donna*, aggiungerà:

« Certamente questo essere gentile forma la felicità dell'uomo, ne addolcisce la vita, e gli reca conforto nelle sue *pene.* »

Il quinto, dalla parola *pene* potrà trarne quest'altro periodo:

« Tali pene erano sì gravi, che nessuno osava farsi cogliere in *contravvenzione.* »

Il sesto scriverà:

« Egli è perciò che fu condannato a pagare dieci scudi d'ammenda; il che lo afflisse oltre ogni *credenza.*

Ed il settimo proseguirà:

« In questo mobile della sua stanza egli teneva le vivande, ed insieme anco i suoi manoscritti, i quali perciò erano sempre unti ed imbrattati di *conserva.* »

E l'ottavo:

« Non potrà però conservarlo a lungo, perciocchè tutto abbia fine su questa terra. » ecc.

Da questo esempio, che potrebbe proseguirsi all'infinito, si scorge facilmente la strana mescolanza d'idee che può presentare una storia per tal guisa narrata.

LE RISPOSTE CASUALI.

È questo un divertimento semplicissimo. Si preparano tante cartine tagliate ad un' egual misura: ordinariamente si fanno delle dimensioni d'una carta da giuoco. Metà di queste cartine servono per scriverci sopra separatamente un dato numero di domande, una per ogni cartina; l'altra metà per altrettante risposte. — Queste risposte però, quasi generiche, devono essere concepite in modo da poter servire egualmente per qualunque domanda.

Si riuniscono tutte le *domande* in un sol mazzo, e altrettanto si fa per le *risposte*, consegnando poscia queste ad una signora, e quelle ad un uomo. Costoro mischiano allora le cartine del rispettivo mazzo, e passano ad una ad una le domande e le risposte ad una terza persona, la quale le leggerà ad alta voce. Da ciò nasceranno curiosissime combinazioni, che varranno a svegliare il buon umore nella società.

Eccone un esempio:

Domanda. — Siete discreta?

Risposta. — Alla sera soltanto.

D. — Vi piace la musica?

R. — Non posso dirvelo.

D. — Avete capricci?

R. — Sì, all' oscuro.

D. — Vi piacciono i divertimenti?
R. — Ogni due ore.
D. — Amate il ballo?
R. — Niente affatto.
D. — Siete fedele?
R. — Secondo l' occasione.
D. — Cercate la solitudine?
R. — Qualcuno lo crede.
D. — Mantenete la vostra parola?
R. — Rare volte.
D. — Siete esigente?
R. — Sempre, nel coricarmi.
D. — Vi piace esser pregata?
R. — Qualche volta nel giardino.
D. — Avete preferenze?
R. — Quando dormo.
D. — Amate qualcuno?
R. — Eh! Eh! ....
D. — Siete misteriosa?
R. — Assai.
D. — È egli vero che siete superba?
R. — Un pochino.
D. — Avete ambizione?
R. — Quando posso. — ecc.

L' ALFABETO.

La conversazione si dispone seduta in circolo. Colui che comincia il giuoco si volge alla

persona che ha alla sua destra e le dice: *Amo la mia amante per A.* (ovvero *il mio amante*, se chi parla è una donna). L'altro risponde: *Perchè?* — *Perchè è allegro.* Indi la persona che ha detto *perchè?* si volge anch'essa al suo vicino, e dice: *Amo il mio amante per A;* e l'interrogato risponde: *Perchè?* L'altra soggiunge: *Perchè è antipatico.* E così di seguito, osservando che le qualità, buone o cattive, che si vogliono attribuire all'amante, devono tutte cominciare (per il primo giro) colla lettera *A.*

Quando ricomincia un altro giro, si continua nella stessa guisa; ma sostituendo il *B.* Per esempio: *Amo il mio amante per B.* — *Perchè?* — *Perchè è buono* (o *perchè e bello*, o *bugiardo*, o *brutto*, o *benevole*, ecc.)

Il giuoco continua così fino a che sieno esaurite le lettere dell'alfabeto, escludendone però quelle che, come iniziali, hanno scarse parole nel nostro idioma, quali sono l'*E*, l'*I*, il *Q*, la *Z*, ecc.

Le persone che non sanno trovare prontamente la parola richiesta, o che ne ripetono una già detta da altri, mettono un pegno.

Un tale giuoco non è senza un certo interesse, specialmente quando la conversazione è numerosa; giacchè allora gli aggettivi (o qualità da applicarsi all'amante) divengono più rari per coloro che sono degli ultimi a

rispondere, massimamente quando trattasi di iniziali difficili. D'altro lato, qualcuno si vede di sovente togliere dal vicino la parola che aveva trovata a stento, e che intendeva pronunciare a suo tempo, ed in tal caso si è molto imbarazzati per trovarne un'altra sul momento. Egli è allora che si odono i qualificativi più strani e più sfavorevoli, che la natura del giuoco non pertanto autorizza, purchè non sieno offensivi o disonesti.

LE RIME.

La difficoltà di questo giuoco è ciò che lo rende più interessante e piacevole. Esso esige molta attenzione e prontezza di spirito, per cogliere sollecitamente il rapporto degli oggetti e le convenienze relative alle persone, onde dare risposte giuste e fare interrogazioni imbarazzanti. — Ecco ora le regole del giuoco.

Sedutisi i giuocatori intorno alla sala, alternando possibilmente una dama ed un cavaliere, uno dà principio al giuoco facendo un'interrogazione alla persona che gli siede vicino alla dritta. Questa risponde subito, ponendo mente che la prima parola della sua risposta deve rimare coll'ultima parola della domanda che le è stata fatta; altrimenti dà un pegno, nella stessa maniera che se ripetesse una rima già

usata da altri. — Quindi, data la risposta, interroga essa pure il vicino di destra, e così sino a tanto che vogliasi far durare il giuoco.

Porgiamo quì un esempio per maggior chiarezza:

Un Signore. — Vicina mia, siete mai stata a *Livorno*?

Una Dama. — Al *ritorno* da Napoli vi passai. — Ditemi, Signore, vi piace la *commedia*?

Un Signore. — Mi *tedia*. — E voi, Signora mia, come amate gli spettacoli?

Una Dama. — *Miracoli* sono se ci vado. — Vi divertono le *passeggiate*?

Un Signore. — L'*estate* assai. — Dove metteste la mia *rosa*?

Una Dama. — *Nascosa* l'ho alla rapacità degl'indiscreti. — Che fate voi la *festa*?

Un Signore. — Nella *foresta* vado a diporto. — Vi piace la *lettura*?

Una Dama. — *Ventura* è se prendo un libro. — Amate le *uova*?

Un Signore. — *Nuova* è la domanda che mi fate. — Prestatemi, di grazia, il vostro *ventaglio*?

Una Dama. — *Sbaglio* commettete; in questa stagione io non tengo ventaglio. — Ma perchè voi avete la voce così *rauca*?

A questa parola, cui credo non siavi rima che possa quasi spontanea correre alla mente

di chi deve subito rispondere, l'interrogato esita, s'imbarazza, ed è obbligato a mettere un pegno. Dopo di che continua il giuoco.

PARTE UN CORRIERE.

Il capo-giuoco dispone la conversazione seduta all'intorno della sala, ed egli rimane in piedi nel mezzo. Allora dà ad ognuno un nome di città; come *Firenze*, *Roma*, *Milano*, *Palermo*, *Bologna*, *Genova*, *Ancona*, *Napoli*, *Venezia*, *Torino*, ecc., riserbando per sè quello di *Casa del diavolo*.

Per cominciare il giuoco egli dice: *Parte un corriere;* e gli vien domandato: *Per dove?* Il capo-giuoco nomina allora una città a suo piacere, supponiamo: *Per Torino*. — La persona che ha questo nome si alza subito correndo, e dice: *Parte un corriere per Venezia:* frattanto quegli che era in piedi si mette a sedere al posto lasciato vuoto da *Torino*, e la persona che ha nome *Venezia* s'alza tosto, e dice al solito: *Parte un corriere per Bologna*. La persona nominata *Torino* va a sedersi nel posto di *Venezia*, e quando *Bologna* si alza per chiamare un'altra città, *Venezia* si mette al suo posto, e così di seguito.

Se uno poi dicesse: *Parte un corriere per Casa del diavolo*, allora davvero che è una cosa infernale, poichè tutta la brigata devesi alzare e ognuno cambiar posto andando a sedersi sulla seggiola d'un altro che però non sia quella del vicino, ma almeno lontana da sè di due posti: agendo diversamente mette un pegno. — In questo subitaneo cambiar di luogo, uno dovrà necessariamente rimanere in piedi per mancanza di seggiola, e questi paga un pegno, e ricomincia col dire: *Parte un corriere*, ecc.

L'ACROSTICO.

Colui che comincia il giuoco, che è quegli che pure lo dirige, dice: *Vengo dalla fiera, dove ho comprato ....* (e qui nomina un oggetto o un animale a suo piacere, purchè si componga di tante lettere quanti sono i giuocatori, lui eccettuato). Supposto dunque che vi siano 9 giuocatori, oltre il capo-giuoco, e che la cosa nominata (che in questo caso deve comporsi di 9 lettere) sia un *ventaglio*, egli continuerà: *Voglio però barattarlo* (e si rivolge al 1.° giuocatore), *cosa mi volete dare per il mio V?* — Indi ripete lo stesso discorso al 2.° giuocatore, concludendo: *cosa volete darmi per il mio E?* — E così di seguito a tutti gli altri giuocatori

per le altre lettere che compongono la parola VENTAGLIO. — Ognuno rispondendo di mano in mano che è interrogato, nominerà una cosa la cui iniziale sia la lettera esibitagli dal capogiuoco, il quale, appena avuta la risposta, la noterà col lapis sur un pezzo di carta per ricordarselo.

Non è permesso di ripetere una cosa già nominata da un altro, sotto pena di mettere un pegno.

Ora supponiamo che le cose offerte al capogiuoco sieno le seguenti:

Per la lettera **V.** un *Vitello.*
Per la lettera **E.** un *Elmo.*
Per la lettera **N.** una *Nave.*
Per la lettera **T.** un *Turacciolo.*
Per la lettera **A.** un' *Arme.*
Per la lettera **G.** una *Grattugia.*
Per la lettera **L.** un *Libro.*
Per la lettera **I.** un *Impiastro.*
Per la lettera **O.** un *Orologio.*

Esso leggerà forte tutte queste cose offertegli pel suo *Ventaglio*, e dirà alla conversazione l' impiego che intende farne, procurando di comporre una narrazione possibilmente logica e ragionata. — Eccone un esempio:

« Signori miei. Mi fu proposto per baratto del mio **V**, un *Vitello;* pel mio **E**, un *Elmo;* pel mio **N**, una *Nave;* pel mio **T**, un *Turacciolo*, ec.

Io dunque accetto tutto, ed ecco in qual modo intendo impiegare questi oggetti:

« Prima di tutto, avendo deciso di fare un lungo viaggio sul mare, mi servirà benissimo la NAVE. Ma per passare il tempo senza annoiarmi, durante la traversata, leggerò il LIBRO che mi avete proposto. L'OROLOGIO mi farà comodo per vedere le ore precise impiegate in ogni corsa; ed il VITELLO formerà la mia provvigione di carne.

Il pane, naturalmente, non potrò averlo sempre fresco, quindi divenendo troppo secco, per poterlo meglio mangiare lo gratterò servendomi della vostra GRATTUGIA.

Quando poi sbarcherò in qualche spiaggia abitata da gente barbara, avrò la precauzione di coprirmi prima il capo coll'ELMO, e di munirmi dell'ARME, la cui canna turerò col TURACCIOLO per preservare la carica dall'umidità della notte.

Finalmente, l'umidità stessa potrebbe farmi venire qualche furoncolo, ed in questo caso mi gioverebbe assai l'IMPIASTRO, il quale non avendo occasione di adoprarlo, serberei per applicarlo sul preterito di colui che me lo propose. »

Terminata questa storiella, gli altri giuocatori, l'uno dopo l'altro, divengono capo-giuoco, componendo ciascuno un *acrostico* dello stesso genere.

I PROVERBI IN AZIONE.

In questo passatempo, proprio ad una società di persone di spirito e ingegnose, ogni giuocatore deve produrre un proverbio a suo piacere (fra quelli più comunemente conosciuti), rappresentandolo a guisa dei pantomimi coi gesti e colle azioni mute. La conversazione dovrà indovinarlo e ripeterlo ad alta voce; ma siccome potrebbe succedere che non fosse inteso, in tal caso chi avrà rappresentato il proverbio dovrà spiegarlo a voce lui stesso, sottoponendo al giudizio della società se fu male o bene espresso colla mimica. Nel caso dunque che nessuno arrivasse a comprendere il proverbio, e che anco le spiegazioni date a voce non vengano riconosciute analoghe all'azione muta rappresentata, quegli che sbagliò dovrà mettere un pegno.

Per meglio produrre un proverbio, si può anche lasciarlo rappresentare da due, tre o più persone insieme. Queste si ritireranno per qualche momento in un'altra stanza, onde concertare fra loro sulla scelta del proverbio, e sul modo più conveniente di rappresentarlo.

Crediamo bene di mettere sott'occhio ai nostri lettori una nota di proverbi onde all'occorrenza non si trovino smarriti nel richiamarne qualcuno alla memoria:

« Colui che ti accarezza oltre l'usato,
Vuole ingannarti, ovver t'ha già ingannato. »
« L'uomo che cerca ciò che non dovrebbe,
Spesso ritrova ciò che non vorrebbe. »
« Il saggio parla poco e pensa molto;
Non sa pensar, nè sa tacer lo stolto. »
« Qualche intervallo ha il pazzo di saviezza;
Qualche intervallo ha il savio di stoltezza. »
« La natura contentasi di poco;
La gola stanca il pasticciere e il cuoco. »
« Va tante volte alla fontana il secchio,
Che alfin vi lascia il manico o un orecchio. »
« Chi tutto vuole, dopo inutil prova
Piene le man di mosche aver si trova. »
« Sempre le reti il pescator distende,
Ma il pesce che vorrìa sempre non prende. »
« L'umiltà incontra onori e cortesìe;
La superbia disprezzi e villanìe. »
« Donna che sa il latino è rara cosa,
Ma guardati dal prenderla in isposa. »

LA CICALA E LE FORMICHE.

Si tira a sorte per conoscere qual giuocatore dovrà rappresentare la parte di *cicala*: tutti gli altri faranno la parte delle *formiche*. Queste siedono in circolo o su d'una sola linea, come meglio lor pace, e la *cicala* sta in piedi. Essa scrive sopra un pezzo di carta, che poi tiene

nascosta, il nome d' un grano o d' un insetto del quale desidera cibarsi; indi fa un profondo saluto e si volge alle formiche: *Mie buone, mie care vicine* (dice loro), *io ho molto appetito; vorreste darmi qualche alimento?* — Poi indirizzandosi particolarmente ad una di esse, soggiunge: *Mia cara, voi che siete tanto caritatevole, m'ajuterete nella mia miseria?* — Quella risponde: *Io non ho che un grano di miglio* (od altro che più le piaccia nominare). — *Grazie tante: e voi, buona vicina* (volgendosi ad un' altra), *che cosa mi darete?* — Un *vermiciattolo.* — *Grazie, vicina.*

Di tal maniera interroga ad uno ad uno tutti i giuocatori-formiche, alcuni dei quali propongono una mosca, un grano di avena, d' orzo, di riso, ecc.: sempre cose buone a nutrire la cicala, ma che non sieno state offerte da altri, perchè in tal caso il proponente pagherebbe un pegno. — Quando il giro è finito senza che sia stata nominata la cosa scritta precedentemente, la cicala paga un pegno e ricomincia le sue domande. Ma se una formica nomina la parola prestabilita: *Accetto, vicina* (dice la cicala), *e che Dio ve ne rimeriti!* Mostra lo scritto, e la formica paga un pegno, cedendo il suo posto alla cicala, della quale a sua volta farà la parte. Non devesi però ricominciare il giuoco, ma bensì continuarlo;

quindi la nuova cicala dice ad una formica: *Vicina mia, adesso che mi sono nutrita, vorrei ballare: qual danza mi proponete?* (la danza sarà stata preventivamente scritta sulla carta come prima il nutrimento). Una risponde: la *polka*, o la *mazurka*, o il *waltzer*, o la *tarantella*, o la *contraddanza*, la *galoppe*, ecc.; e la cicala esterna sempre il suo dispiacere per la danza chè le vien proposta, finchè non si nomina quella da essa prescelta. Allora la formica che l'ha nominata paga un pegno, come lo pagherà la cicala stessa se il giro finisce senza che si nomini la danza scritta. In quest'ultimo caso essa continua il giuoco, scrivendo prima il suo terzo desiderio, come vedremo in appresso; ma se una delle formiche indovina, cambia il suo posto colla cicala, come la prima volta, e prosegue così: *Dunque ballerò, mie buone amiche; ma non mi piace ballare senza musica. — Quale strumento mi proponete?* — Volta per volta si nomina il *violino*, l'*oboè*, l'*arpa*, il *corno*, la *chitarra*, ecc., sino a che si nomini lo strumento che essa tiene al solito già scritto. Le regole del giuoco sono sempre le stesse per tutti i giri. — *Io ho ballato abbastanza* (dice una nuova cicala, o ancora l'altra se lo strumento non fu indovinato), *sono perciò stanca, amiche mie, e desidererei fare un sonno: dove dovrò sdrajar-*

mi? — Le formiche interrogate rispondono: sull' *erba*, sulle *foglie*, sulla *sabbia*, sopra una *rosa*, ecc., ed il giro si compie colle solite norme.

Finalmente, al quinto giro, l'ultima cicala prende la parola, e dice: *Mie buone vicine, io dormirei volentieri, ma durante il sonno temo divenir preda di qualche uccello: indovinate quello ch' io temo di più!* — Le formiche, ciascuna a sua volta, diranno: l' *usignuolo*, la *gazza*, la *rondine*, la *pernice*, ecc.; e quando si pronuncia il nome dell'uccello scritto sulla carta, si paga un pegno, ed il giuoco finisce. Ma se il giro si compiesse senza che un tal nome venisse pronunciato, la cicala non solo darebbe un pegno, ma sarebbe obbligata a ricominciare un secondo giro, ed anche un terzo se facesse d'uopo, e di pagare altrettanti pegni. — Le formiche, dal canto loro, per schivare le probabilità di pronunziare un tal nome, procurano di nominare uccelli meno conosciuti, e perciò la cicala è qualche volta costretta a rinunziare chiedendo grazia ai giuocatori.

LE CONFESSIONI DEL REO.

Le persone che compongono la società, dame e cavalieri indistintamente, nominano d'accordo un *giudice*, il quale dirige il giuoco. — Questo

giudice prende tanti biglietti bianchi quanti sono i giuocatori, distribuendone uno per ciascuno, e tenendosene uno per sè medesimo. Poscia si volge ad una persona più prossima, gli ordina di alzarsi, gli consegna un dado, e gli dice di gettarlo sulla tavola. I punti segnati dal dado indicano il numero delle colpe delle quali devesi accusare. Il reo torna a sedere, scrive la sua confessione, e la dà rispettosamente al giudice, che la confronta col fallo già da lui anticipatamente scritto a suo piacere. Se fra i falli confessati vi è quello preveduto dal giudice, il reo mette un pegno; se non vi si trova, lo dichiara assolto: ma nell'un caso e nell'altro, la sua confessione è letta ad alta voce, affinchè gli altri giuocatori, a lor volta interrogati, non abbiano ad accusarsi di falli già confessati dai rei che li precedettero. Per tal modo gli ultimi ad essere interrogati dovranno necessariamente pronunciare la colpa fatale.

Porgiamo qui un esempio di questo giuoco, supponendo che il fallo preventivamente scritto dal giudice sia la *pigrizia.*

Giudice. — « Signora mia, non vi sentite un peso sulla coscienza? »

Rea. — « Sì, veramente. »

Giudice. — « Alzatevi, prendete questo dado e gettatelo sulla tavola. — Un quattro. — Siete dunque rea di quattro falli. — Confessateli. »

La signora così interrogata, si siede e scrive la propria confessione, che poi consegna al Giudice. Questi la legge:

« *Ho frequentati i balli.* — *Ho detto bugie*

« *Ho mormorato.* — *Ho fatto atti di superbia.*»

« Questi falli vi sono perdonati: andate in pace, e non commettetene altri. »

« E voi, signore mio, non vi sentite colpevole? »

« Oh, assai signor giudice! »

« Alzatevi, e gettate questo dado. — Tre. — Dovete dunque confessare tre colpe: sentiamole. »

Il reo siede e scrive la confessione, che l' altro legge:

« *Frequento il giuoco.* — *Mi ubriaco.* — *Odio il lavoro.* »

« Voi dunque siete colpevole, e pagherete un pegno, ecc. »

Il giudice non mostrerà che dópo finito il giro la parola che aveva scritta sul suo biglietto, e ciò perchè altri rei possano confessarsi del fallo preveduto. Infatti qualcuno potrebbe confessare di *scansare ogni fatica*, *di essere pigro*, *infingardo* ecc.; cose tutte che dinotano la *pigrizia*; che nel nostro caso è il fallo preveduto.

IL BIGLIETTO AMOROSO.

Si sceglie un direttore del giuoco, il quale prende un mazzo di carte e le distribuisce dandone due o tre a ciascuno (secondo il numero dei giuocatori) e riserbandosene qualcuna per sè. Tutti devono tener coperte le loro carte in modo che i compagni non possano vederle. — Finita tale distribuzione, il direttore del giuoco dice alla persona più vicina:

« Avete veduto il biglietto amoroso?

« L'ho veduto, risponde l'altro.

« Cosa ci avete trovato?

« Ci ho trovato il *fante di fiori* » (od altra carta a suo piacere, purchè diversa da quelle che tiene in mano.)

Il direttore del giuoco guarda le sue carte, e se vi si trova quella nominata, colui che ha risposto paga un pegno: se invece non vi è, tutti i giuocatori guardano le proprie carte, e quello che possiede la carta nominata la consegna al direttore.

Se la persona che nomina la carta e quella che la trova son di sesso diverso, il cavaliere dovrà alzarsi ed andare a fare una riverenza alla dama. In ogni caso però il giuoco prosegue; vale a dire, che quello che ha risposto interroga a sua volta il suo vicino di destra, impie-

gando le stesse formule: « *Avete veduto il biglietto amoroso*, ecc. » e così di seguito sino a che tutte le carte sieno ritornate al direttore.

A forza di nominare le carte, è quasi certo che qualcuno ne ripeterà una già nominata, e ciò farà mettere un pegno al giuocatore poco attento. A tale effetto il direttore deve con cura riunire tutte quelle che vengono mano a mano nominate, e consultarle ogni volta che se ne nomina una nuova, non permettendo però che altri le guardi. — A misura che le carte decrescono, le persone che non ne avranno più in mano si ritirano dal giuoco. L'ultimo che resta mette sempre un pegno.

LO SCHIAVO SPOGLIATO.

Ecco un giuoco che era la delizia de'nostri vecchi, e che perciò non possiamo dispensarci dall'indicarlo ai nostri lettori.

Si comincia dallo scegliere un re od una regina, che si colloca sopra una specie di trono innalzato in un angolo della sala: indi si tira a sorte una persona che faccia da schiavo, e questo si fa sedere sopra uno sgabelletto ai piedi del trono.

Il re (o la regina) chiama a nome uno dei componenti la società, e gli dice:

« Venite vicino al mio schiavo. »

Se la persona chiamata non conosce il giuoco, corre subito vicino allo schiavo, ed allora paga un pegno, ed è obbligata a prendere il posto dello schiavo (cosa che le s'impone di fare senza spiegargliene il motivo, a fine di poterne prendere degli altri). Se invece conosce il giuoco, risponde:

« Sire, posso osare? »

E il re soggiunge:

« Osate. »

Essa allora si avvicina allo schiavo, e dice:

« Sire, ho obbedito: che cosa devo fare? »

Il re le ordina di spogliare lo schiavo di quell'oggetto che gli piace indicare. Ma la persona non deve subito obbedire, sotto pena di pagare un pegno; bensì dovrà prima dire:

« Sire, posso osare? »

Al che il re risponderà:

« Osate. »

Allora la persona eseguisce l'ordine, e indi soggiunge:

« Sire, ho obbedito: che cosa devo fare? »

Il re comanda un'altra cosa, oppure dice:

« Ritornate al vostro posto. »

Ma il giuocatore si guarderà bene di andarvi senza prima aver domandato, al solito: *Sire, posso osare?* e non si ritirerà che dietro la risposta: *Osate,* altrimenti metterà un pegno e prenderà il posto dello schiavo.

Il re chiamerà poi un' altra persona, e poi una terza, e così di seguito finchè avrà ordinato a tutti qualche cosa.

È ben raro il caso che lo schiavo possa esser spogliato di molti oggetti, perchè le persone chiamate ad eseguire tali ordini si dimenticano tosto o tardi la formula prescritta dal giuoco, e sono costrette a loro volta di far la parte dello schiavo, liberando l' altro, al quale allora si rendono gli oggetti che gli si erano tolti.

LA PAROLA DA METTERE A POSTO.

La società si dispone seduta in circolo, ed ognuno dice all'orecchio del suo vicino, a destra, una parola qualunque; ma per rendere più divertente il giuoco, bisogna sempre scegliere le parole più stravaganti, giacchè queste con maggior difficoltà possono essere collocate nell' insieme d' un discorso. Sta in ciò lo scopo del giuoco.

Quando ciascuno ha ricevuto dal vicino la parola (che deve con ogni cura tener segreta), colui che fu il primo a dirla al suo vicino di destra, si volge alla persona che ha a sinistra e le fa una domanda a piacere, alla quale la persona interrogata è obbligata di rispondere subito, collocando nella risposta la parola che

le fu detta all'orecchio dall'altro vicino; ma ciò deve fare con gran destrezza ed in modo assai naturale, affinchè tale parola non sia indovinata da chi gli fece la domanda.

Esempio:

Supponiamo che la parola che uno riceve dal vicino di sinistra sia *ingordigia*, e che la domanda che gli vien fatta dall'altro vicino a destra sia questa: *Amate le passeggiate?* — Come si vede, non vi è alcun rapporto fra la *ingordigia* e le *passeggiate*; nullameno si potrebbe rispondere così:

« Io amo moltissimo le passeggiate, specialmente all'aperta campagna, ed a tal uopo ero solito recarmi sempre fuori della città; ma adesso ho dovuto rinunziarvi, giacchè l'*ingordigia* dei proprietari di terreno è tanta, che ormai sorgono fabbriche ovunque fuori della città, e non si potrebbe giungere alla vera campagna che dopo lunghissimo cammino: il che non mi consentono le mie gambe. »

Se quello che ha interrogato non indovina la parola *ingordigia* incastrata nella risposta, paga un pegno; se invece indovina, ne paga uno quello che non ha saputo confondere bene il suo interlocutore.

Così continua il giuoco finchè siasi compiuto il giro di tutta la conversazione.

GIUOCO DELLE DESINENZE.

Consiste nel rispondere prontamente con un verbo che abbia la desinenza già stabilita dalla conversazione prima di cominciare il giuoco. Si sceglie, supponiamo, la desinenza in *ire*. La società si dispone in circolo seduta, e colui che dà principio al giuoco aggruppa un fazzoletto e lo getta ad una persona a suo piacere, dicendo: *Amor mi fa...* Questa, nel ricevere il fazzoletto, domanda: *Che ti fa?* E l'altro deve subito rispondere con un verbo in *ire*, per esempio: *Gioire* (o *Svenire*, o *Impallidire*, *Ammattire*, ecc.) Appena avuta la risposta, la persona che ha ricevuto il fazzoletto lo getta a sua volta ad un'altra persona, dicendo egualmente: *Amor mi fa...* Ed alla dimanda che le vien subito fatta: *Che ti fa?* risponde al solito con un verbo in *ire*.

Il giuoco continua così finchè siasi raccolto un certo numero di pegni, i quali si esigono da coloro che non trovano prontamente un verbo colla desinenza prestabilita, ovvero che rispondono con un verbo già pronunciato da altri giuocatori.

Quando non si è molti a giuocare, si preferisce scegliere una desinenza che non sia ricca di verbi, affinchè questi non ricorrano troppo

facili alla mente. Ma, al contrario, essendo la società numerosa, val meglio stabilire una desinenza in cui abbondino i verbi; chè altrimenti questi presto sarebbero esauriti ed i pegni dovrebbero esser messi indistintamente da tutti i giuocatori cui toccasse rispondere.

GIUOCO DEI PROVERBI.

Ognuno prende il nome d'un albero o d'una pianta diversa; poi, sedendo tutti in circolo, colui che comincia il giuoco dice: *L'uccellin volò volò, sopra il pero si posò, e nel posarsi disse...* (qui dice un proverbio qualunque). S'intende, che invece di nominare *il pero*, potrà dire *sull'arancio*, o *sul ciliegio*, *sopra il sorbo*, *sulla palma*, *sopra il nèspolo*, *sull'olivo*, ecc., purchè nomini una delle piante rappresentate dai vari giuocatori e giuocatrici, e nominandola getti alla persona che la rappresenta un fazzoletto. Supponiamo dunque che abbia indicato il *pero:* questo riceve il fazzoletto, e dopo che la persona che glielo ha gettato avrà detto il proverbio, egli dal canto suo getta il fazzoletto medesimo ad un'altra persona (per esempio, a quella che ha preso il nome del *ciliegio)*, e dice: *L'uccellin volò volò, sovra a me non si posò; si posò sopra il ciliegio, e nel posarsi disse...* (e quì dice anch'esso un proverbio).

Coloro che sbagliano gettando il fazzoletto, cioè, se lo gettano a persona che abbia assunto un nome diverso da quello della pianta che nominano, mettono un pegno; come pure quelli che non sanno trovar subito un proverbio, o che ne dicono uno già detto da altro giuocatore.

LA CHIACCHIERATA.

Il capo-giuoco prende un mazzo di carte, e tutte le persone componenti la società, lui compreso, si siedono intorno ad una gran tavola. Allora il capo-giuoco dà una carta al suo vicino di destra, nominandola ad alta voce; questo a sua volta la passa al vicino che ha alla destra, e ripete egli pure ad alta voce la carta che consegna; e così fanno tutti un dopo l'altro finchè la carta abbia compiuto il giro della tavola, e sia stata da tutti nominata passando successivamente per le mani di ogni giuocatore o giuocatrice.

Però il capo-giuoco non aspetta che quella prima carta sia tornata a lui; ma subito ne consegna una seconda allo stesso vicino, poi una terza, una quarta, e tutte le altre di seguito nominandole sempre ad alta voce. Quindi accade, che, ripetendo ognuno la stessa carta di mano in mano che gli perviene, ed essen-

dovi in giro un numero sempre crescente di carte, se ne ode ad un tempo nominare una quantità da altrettante persone, creando una confusione tale di voci da far scuotere anco i più sordi. Ciò non manca per altro di svegliare in tutti il buon umore.

La persona che sta alla sinistra di colui che tiene il mazzo, e che perciò è l'ultima del circolo, pronuncia anch'essa il nome delle carte a misura che queste giungono a lei, ma non le passa al suo vicino, perocchè questi è occupato a distribuire quelle del mazzo le quali ancora possono essergli rimaste in mano; sibbene essa le ammucchierà via via sulla tavola alla sua destra, affinchè l'altro, appena esaurito il mazzo, possa prenderle e proseguirne la distribuzione colla stessa regola, onde il giuoco continui senza interruzione.

PENITENZE

CHE SOGLIONSI IMPORRE AI GIUOCATORI I QUALI ABBIANO MANCATO ALLE REGOLE PRESCRITTE NEI GIUOCHI DI CONVERSAZIONE.

Le penitenze, che formano quasi un' appendice ai giuochi di conversazione, e che anzi si può dire ne sieno lo scopo, devono essere scelte con giudizio a seconda del grado sociale, dell' ingegno, del sesso e delle circostanze personali di coloro a cui si devono ordinare.

Si mostrerebbe poca delicatezza ove s' imponesse una penitenza difficile, o che richiedesse una certa attitudine intellettuale, a persone le quali non ne fossero capaci.

Diamo pertanto quì di seguito la descrizione di alcune penitenze, adattate alle varie condizioni di spirito, sagacità, grado, ecc., in cui possono trovarsi le persone che compongono una conversazione, e ne lasciamo la opportuna applicazione al discernimento dei nostri lettori.

I CONSIGLI.

La persona a cui è ordinata questa penitenza, deve fare tutto il giro della società, e ad ognuno dimandare un consiglio, che gli vien dato ad alta voce, od all'orecchio, a piacere di coloro che glielo danno.

Questa penitenza porge a ciascuno l'occasione di distinguersi per spirito e delicatezza di sentimenti.

IL PEZZO DI CARTA.

Questa penitenza consiste nel dimandare a tutti i componenti la società, un dopo l'altro: *Se io fossi un pezzo di carta, che cosa ne fareste di me?*

Ognuno risponde a suo piacere, per esempio: *Ne farei una sopraccarta per le mie lettere. — Ci scriverei un biglietto amoroso. — Ne formerei un cartoccio per metterci dei dolci. — Me ne servirei per involtarvi del salame. — La brucerei per illuminare le scale.* ecc.

IL PAPPAGALLO.

La persona a cui è imposto di trasformarsi in pappagallo, deve imitare quest'animale colla voce, ripetendo le frasi che ciascuno vorrà fargli dire.

LA STATUA.

Si colloca in mezzo alla sala uno sgabelletto e s'invita il penitente, o la penitente, che deve fare la statua, a salirvi sopra. Poscia ogni giuocatore ordina a sua volta quell'atteggiamento che più gli piace, e la statua, sul suo piedestallo, è obbligata ad assumere le varie posizioni impostele, informando i suoi movimenti di grazia e leggiadria. — Qualcuno, per esempio le dirà di mettersi la mano destra sul cuore; altri, di inarcare le braccia sopra la testa; questi, di piegare un ginocchio; quegli, di alzare gli occhi al cielo, di chinare il capo a dritta, a manca, ecc. — Colui che voglia far cessare la penitenza non ha che a dire alla statua: *Ora v'impongo di discendere.*

Questa penitenza si preferisce quasi sempre applicarla ad una dama.

IL TELEGRAFO.

Ecco una penitenza che somiglia molto a quella della Statua. La differenza sta in ciò, che mentre la statua deve ne' suoi atteggiamenti esser tutta grazia, il telegrafo all'incontro fa i suoi movimenti bruschi e rapidi, proprio alla guisa degli antichi telegrafi a segnali,

alzando ora un braccio, ora l'altro, ed ora entrambi, o piegando un gomito, ecc. a seconda gli verrà suggerito dagli astanti.

Questa penitenza è preferibilmente imposta agli uomini.

FARE IL CONTRARIO.

Per fare questa penitenza si opera contrariamente agli ordini od ai desiderii di ciascuno. Così, quando viene ordinato di sedersi, si rimane in piedi; se viene imposto d'aprire una mano, voi la chiudete; se di porgere la destra, porgete la sinistra; se di star fermo, camminate, ecc. Bisogna però che i comandi si succedano con prontezza.

IL SORDO.

La persona alla quale s'infligge questa temporanea infermità, si alza e va a collocarsi nel mezzo della sala. Allora gli si fanno quattro domande: alle prime tre egli deve rispondere: *Son sordo, non intendo;* ed alla quarta: *Ora intendo benissimo.* — La malizia dei giuocatori s'incarica di rendere però amara questa penitenza. Se è un uomo che faccia il sordo, gli si avvicina una dama, e gli chiede: *Vorreste*

baciarmi? Il povero diavolo è obbligato a rispondere la formula sopra accennata: due altre maliziosette gli fanno presso a poco la medesima offerta, oppure un cavaliere gli conduce per mano una giovinetta, dicendo: *Ve la conduco perchè le diate un bacio.* Il sordo non intende; ma alla quarta volta, quando gli ritorna l'udito, gli si propone di baciare il muro, oppure da una dama gli vien condotto un uomo perchè esso lo baci, ed il penitente non può rifiutarsi.

L' ABBRACCIAMENTO DEL CARCERATO.

Si ordina alla persona che deve subire questa penitenza, di porsi dietro ad una seggiola, e di sporgere le braccia fuori della spalliera della seggiola stessa. Stando essa in questa posizione, le passano dinanzi i componenti la società, ed essa così li deve abbracciare un dopo l'altro.

Avendo cura di scegliere una seggiola la cui spalliera abbia delle traverse od ornati assai vicini fra loro, il penitente che vi dovrà passare attraverso colle sue braccia si troverà in posizione molto incomoda per abbracciare gli amici; il che promoverà le risa della brigata.

LA PARTENZA DEI DUE AMICI.

Quì i penitenti sono due. Si finge che due amici siano per partire, uno, per esempio, pel levante, l'altro pel ponente, e che mentre stanno già volti alla parte del loro respettivo viaggio, si diano lo scambievole ultimo congedo. — Perciò si faranno mettere ambedue in ginocchio, avendo voltato il dorso l'uno all'altro, ed in questa malagevole posizione dovranno darsi gli ultimi addii accompagnati da un bacio.

La difficoltà di questa penitenza non permette che sia ordinata a delle signore, e perciò dovrà imporsi soltanto agli uomini.

L'ASINO DOTTO.

Quello che ordina la penitenza dell'*asino dotto* si riserba il diritto d'essere il padrone dell'animale, il quale è rappresentato sempre da un uomo. Questi si mette carponi per terra, e cammina colle mani e coi piedi con a lato il suo padrone, in piedi, che dice alla compagnia in tuono empirico: *Signore, e Signori; ecco un asino che meriterebbe esser dottore, poichè sa leggere sui volti e nel fondo dei cuori. Orsù, mio asinello, passeggiate e sgambettate intorno alla società.*

L'asino allora fa uno o due giri all'intorno, alzando le gambe e ricalcitrando come un vero somaro.

Il padrone prosegue: *Ecco il momento di mostrare la vostra sapienza: guardate bene intorno, e diteci quale fra queste Signorine sia la più maliziosa.*

L'asino esamina attentamente le Signore, si avvicina alle loro ginocchia, le fiuta, e poi, secondo la particolare conoscenza che ne ha, aggiuntovi pure un granellino di furberìa, va e dimena la testa più volte dinanzi la persona che reputa la più maliziosa. — Questo scherzo è accolto d'ordinario con grandi scoppi di risa.

Il padrone continua allo stesso modo, chiedendo successivamente all'asino *chi sia il più scapato*, *la più costante*, *il più indiscreto*, *la più amorosa*, ecc., e l'asino fa sempre la sua risposta e la sua scelta allo stesso modo.

Talvolta, per rendere il giuoco più divertevole, il padrone gli dice: *Ditemi ora chi è la più innocente; mostratemi il più fedele*, ecc.; e l'asino, saltando più volte, girando qua e là, fiutando da ogni parte, dimena negativamente il capo, ritorna presso il padrone colla testa alta, ed esprime così che non ve n'ha — Questa prova è d'ordinario la fine dell'esercizio.

L' ESILIO.

La persona che vien condannata all' esilio, deve ritirarsi in un angolo della stanza, fuori del circolo della conversazione, colla quale non può comunicare.

Da questo luogo d' esilio essa ordina la penitenza all' altra persona il cui pegno vien dopo il suo, e una tal penitenza viene eseguita senza che l'esiliato possa lasciare il suo angolo. Alcune volte esso vi rimane per la durata di due o tre penitenze, o più, secondo gli viene imposto da chi ha diretto il giuoco.

IL SORDO-MUTO.

Questa penitenza consiste nell'eseguire senza parlare gli ordini che ogni persona dà, parimente senza parlare e con semplici cenni; appunto come si usa con i veri sordo-muti.

IL TESTAMENTO.

Venendo ordinato a qualcuno, per penitenza, di fare il proprio testamento, il penitente designato dovrà farlo verbalmente, a voce alta, legando a ciascuna persona della società un oggetto od anche una qualità morale a suo piacimento.

Questa penitenza può essere una sorgente inesauribile di complimenti o d'epigrammi; ma bisogna esser ben cauti per non ferire l'amor proprio dei giuocatori con mordaci sarcasmi.

METTERE QUATTRO GAMBE AL MURO.

Chi non conosce il modo di eseguire questa penitenza, può trovarsi imbarazzato nel sentirsi ordinare di *mettere quattro gambe al muro.* Eppure la cosa è facilissima: si prende una sedia, od un mobile qualunque maneggevole e che abbia quattro gambe, e si mette con queste contro il muro.

I SOSPIRI.

Così vien chiamata una penitenza per la quale si ordina ad una persona di andare a collocarsi in un angolo della sala e sospirare con forza. Allora le si domanda: *Per chi sospirate?* — Essa nominerà una persona a sua scelta, ma di sesso diverso dal suo, la quale si alzerà ed anderà a collocarsele davanti voltandole il tergo. Questa pure sospira, e dopo che le sarà richiesto per chi ha sospirato, chiamerà un'altra persona di sesso diverso, la quale egualmente accorre, e così prosegue il giuoco finchè sieno

chiamate tutte le persone della società, alternativamente uomo e donna, che in fine si troveranno disposte su d'una linea diagonale alla sala, rivolte tutte per lo stesso verso. — Allora, da chi dirige il giuoco, viene ordinato che ad un suo cenno (per esempio, dopo tre battute di mani) tutte le persone di numero dispari, cominciando da quella che fa la penitenza, si debbano voltare facendo un mezzo giro sul posto. Per tal comando, si troveranno cavalieri e dame voltati respettivamente di faccia, meno la persona che ha fatto la penitenza, che si troverà col viso nel cantone. Ogni cavaliere prende sotto il braccio la sua dama, e l'accompagna a sedere al suo posto, e quegli che si trova all'angolo, deve restarvi finchè non si è data un'altra penitenza.

ANDARE AD ESIBIRSI.

Quando si sarà destinata la persona che deve fare questa penitenza, il depositario dei pegni andrà all'orecchio di tutte le dame della conversazione (se chi fa la penitenza è un uomo, o all'orecchio degli uomini se la penitenza è fatta da una dama), ed a tutte farà vista di dire qualche cosa, e ciò per deludere l'attenzione del penitente; ma in realtà, soltanto ad una dirà: *Voi siete la scelta.* Allora chi fa la peni-

tenza si presenterà a una dama, e le dimanderà se lo vuole per sposo. Se indovina subito quella che gli fu destinata, questa prende la di lui mano e con esso fa un giro intorno alla sala; se al contrario sbaglia, la dama a cui si sarà diretto gli volge le spalle, ed egli così burlato va da un'altra, e sempre così finchè avrà trovato quella che gli era stata scelta dal depositario dei pegni. Talvolta avviene di doversi esporre a molti rifiuti e burle prima d'indovinare, e ciò promuove l'ilarità della conversazione.

LE QUATTRO COPPIE.

La persona alla quale si ordina di fare questa penitenza, deve prendere un mazzo di carte e levarne i quattro re e le quattro regine. Indi, tenendo separati gli uni dalle altre, prende le regine, e mostrandole coperte a quattro dame che chiamerà per nome, le invita a prenderne una per ciascuna, senza però vederle. Poi fa lo stesso con quattro uomini pei re; e quando tutti han preso la loro carta, ordina che il *re di cuori* vada a prendere la sua *regina di cuori;* che il *re di fiori* vada a prendere la sua *regina di fiori*, e così per gli altri, ingiungendo alle quattro coppie di fare un giro di *waltzer:* il che eseguito, ad una coppia per volta, il cavaliere

accompagna a sedere la sua dama, e chi fa la penitenza (quello cioè che ha distribuite le carte) accompagna al posto il cavaliere.

BACIARE L' OMBRA.

Si ordina al penitente di baciare la testa dell'ombra di una persona sul muro. A tal uopo qualcuno si pone in piedi a due passi dal muro, senza muoversi, e quello che ordinò la penitenza si colloca innanzi a questo con un lume in mano, in modo da far projettare l'ombra di lui sul muro. Allora il penitente va per baciare la testa dell'ombra; ma quegli che tiene il lume, muovendo questo in alto, in basso, a destra, a sinistra, farà fuggire l'ombra stessa in tutte le direzioni, e non lascerà che il penitente possa riescire a baciarla, se non dopo averlo fatto ben bene correre per tutti i versi.

ACCENDERE LA CARTA.

Si attortiglia un pezzo di carta lungo almeno quanto un palmo, e si pone con un capo sotto al corpetto per di dietro ad un giovine, il quale, tenendo sollevate sotto le sue braccia le falde del soprabito, comincia a girare intorno alla sala dondolandosi alquanto con la schiena; e quegli che deve fare la penitenza gli andrà dietro con un lume, finchè non siagli riescito di accender con questo la carta.

IMPIEGAR TRE COSE.

Consiste questa penitenza nel rispondere opportunamente alle domande che ci vengono fatte. — Ecco di che genere devono essere tali domande: per esempio, una dama dice: *Sapreste impiegare, per far piacere a me, tre cose che v' indicherò?*

Il penitente, dopo aver domandato il nome di queste tre cose, se ella dicesse:

Una forbice
Un calamajo } *che ne fareste?*
Una pistola

potrebbe rispondere: *Io vorrei colla forbice tagliare per voi un abito della più bella stoffa che possa trovarsi, e farvene un dono. Col calamajo vorrei avere tanto inchiostro per scrivere le vostre virtù, che sono molte. E della pistola mi servirei per difendervi da chi fosse tanto temerario da recarvi oltraggio.*

Non v'ha dubbio che la dama avrebbe scelto queste tre cose tanto disparate fra loro, appunto per imbarazzare il povero penitente: ma dall'esempio che abbiamo portato, si può rilevare come non vi abbia difficoltà in questo genere, che non sia superabile con un poco di prontezza di spirito e di sagacità.

LE CANNE DELL'ORGANO.

Questa penitenza non può ordinarsi che ad un uomo. Essa consiste nel far trasportare dal penitente da un luogo all'altro alcuni individui della conversazione. A tale uopo 4 o 5 giovani salgono in piedi sopra una tavola per rappresentare le canne d'un organo: il capo-giuoco, che fa la parte di accordatore, emette successivamente diverse voci toccando le varie canne; ma siccome queste nell'imitare il suono quasi sempre stonano, così egli ordina al suo garzone, che è il penitente, di prendere ora l'una or l'altra canna, e portarla sopra questo o quel tavolino, ovvero posarla per terra; facendogli qualche volta rimettere sulla prima tavola quelle canne già tolte, come se le avesse cambiate; e così prosegue finchè l'organo gli sembri occordato.

L'INDOVINO.

La persona che fa la penitenza, dopo essersi seduta in mezzo alla sala, si lascia bendare gli occhi, e, prendendo successivamente una mano dei diversi cavalieri e dame della società, deve indovinare la persona che gliela porge. Tutti per altro possono usare qualche malizietta per ingannare le indagini del penitente, il quale non redimerà il pegno finchè non abbia indovinato.

LA VENERE.

Il penitente deve prendere le attrattive o perfezioni delle diverse dame della conversazione per comporne una donna perfetta paragonabile a Venere. — Egli può fare così una Venere *morale*, come una Venere *fisica*. La prima dovrà comporla delle qualità del cuore e dello spirito di ciascuna dama della conversazione; l'altra la farà delle loro bellezze visibili, quali sono lo sguardo, la capigliatura, il sorriso, la bocca, le spalle, le mani, la carnagione, il portamento, ecc.

In questa penitenza si può dar saggio di molta galanteria e di delicato sentire; e perciò è bene imporla a persona conosciuta per squisiti sentimenti e sagacità d'intelletto. Eseguita da persona meno prudente, tal penitenza potrebbe invece riescire disgustosa per molte signore.

GLI EMBLEMI.

Colui, o colei, che fa questa penitenza, deve simboleggiare qualche persona della conversazione con una cosa che offra una felice somiglianza.

Supponiamo che un giovinotto, per emblema d'una signorina, abbia proposto la farfalla.

Perchè? essa dirà. — *Perchè voi*, risponde il giovinotto, *al pari della farfalla*, *sfuggite quando si crede di pigliarvi.*

Si può anco proporre, per emblema d'una dama, lo specchio, dicendo che come questo essa è *pura è sincera;* od il fuoco, che *arde ed abbaglia;* e tanti altri che sarebbe lungo il voler quì esporre, e che val meglio lasciare all'immaginazione di chi fa la penitenza.

I PARAGONI.

Si ordina al penitente di paragonare qualcuno della società ad un oggetto, e quindi spiegare in cosa *rassomiglia* all'oggetto indicato, ed in che ne *differisce.*

Un uomo, per esempio, paragonerà una dama ad *un orologio a pendolo*, dicendo che come questo essa è un ornamento della sala; ma che ne differisce in ciò, che mentre l'orologio rammenta le ore, essa invece le fa dimenticare.

Paragonando una signorina ad *una rosa*, si dirà che la rassomiglianza è nella freschezza e nella fragranza; ma che ne differisce nella durata, perchè la rosa non dura che un giorno.

Una dama potrà paragonare un uomo ad *un foglio di carta:* la rassomiglianza consiste nella facoltà in entrambi di ricevere le impressioni;

la differenza trovasi nella prontezza colla quale nell' uomo si cancellano.

Anco quì gli esempi potrebbero moltiplicarsi all'infinito; ma siccome non vi sarebbe alcun merito pel penitente nel ripetere dei paragoni che avesse trovati già scritti, così lasciamo che egli si eserciti all'ispirazione del momento.

I COMPLIMENTI.

Secondo che viene imposto, i complimenti si dirigono ad una o più persone, od anco a tutta la società. Quegli a cui si è ordinata una tal penitenza, può farla in prosa o in versi a sua scelta. Ma in un modo o nell'altro, egli deve procurare che questi complimenti siano galanti senza affettazione nè freddure, e possibilmente consistano in una lode delicata.

Qualche volta si ordina di fare un complimento senza *A*, senza *E*, o senza qualunque altra vocale o consonante che si voglia escludere.

Eccone alcuni esempi:

Senza *A*. — *Io non conosco in questo mondo che un solo coricino che può esser fedele, e questo è il vostro.*

Senza *E*. — *Ama il tuo Adolfo; anco lui, t'assicuro, ti adora. Ah! non odiarlo!*

Senza *I*. — *Se credo a quel che sento dalla*

voce comune, dovete essere un angelo su questa terra.

Senza O. — *Amabile Elvira, in qual maniera sperare di veder divisi i miei sentimenti, che già più flate vi manifestai?*

Senza U. — *Amica mia, mi chiedeste il mio ritratto: ecco, io ve lo mando, e se non è bello, o di voi degno, non è mia colpa.*

LE CANZONI.

È la penitenza che s'impone più volentieri ad una persona che conosca la musica ed abbia la voce simpatica, e specialmente se trattasi d'una signora. L'accompagnamento col pianoforte, o con altro strumento, renderà il canto più dilettevole.

La persona che fa la penitenza avrà cura di scegliere una canzone che possa piacere a tutti, e la canterà sul motivo che le è proprio, se già fu posta in musica; altrimenti potrà applicarle un motivo di qualche opera, scegliendolo fra i più adattati ai versi della sua canzone.

Qualunque però sia il piacere che si prova nel sentire una voce bella e simpatica, è sempre meglio farsi desiderare piuttosto che rischiar di divenire tediosi col tirar troppo a lungo una canzone: quindi questa, oltre al concetto

piacevole ed onesto, dovrà anco essere breve, e perciò saranno da schivarsi quelle canzoni composte di troppe strofe.

IL PORTINAIO.

Per questa penitenza bisogna che tutta la conversazione si divida in due parti eguali; l'una resta nella sala, l'altra passa in una camera attigua. La persona alla quale viene ordinato di fare da portinajo, si mette al suo posto presso l'uscio di comunicazione fra le due stanze. Chiuso che sia quest'uscio, una dama della camera batte, ed il portinajo apre: la dama gli dice all'orecchio che l'assemblea desidera il cavalliere N., e che essa verrà a prendere il di lui posto. Il cavaliere N., chiamato ad alta voce dal portinajo, passa nell'altra camera, e la dama entra nella sala; ma col cavaliere passa nella camera anche il portinajo. Un altro cavaliere, dalla sala, batte all'uscio, ed al portinajo che gli avrà aperto, chiede una dama dell'altra camera che venga nell'assemblea in sua voce: la dama chiamata entra nella sala, ed insiem con lei il portinajo, ed il cavaliere che l'ha dimandata passa nella camera al di lei posto. Poi un'altra dama della camera batte all'uscio, chiede al portinajo un nuovo cavaliere, ed entra nella sala al posto di questo, che passa nella

camera insieme col portinajo. E così successivamente da una stanza all'altra, finchè tutti quelli che erano nella prima siano passati nella seconda, e quelli della seconda nella prima.

L'uscio dovrà sempre richiudersi ogni volta che è seguito un passaggio, ed il portinajo, che ora nella camera, ora nella sala, sta sempre presso l'uscio, non deve aprirlo che dopo aver sentito di volta in volta bussare.

LE LETTERE INIZIALI.

Per fare eseguire questa penitenza, si comincia dal prescrivere un certo numero di lettere, notandole sur un foglio di carta a convenevole distanza l'una dall'altra o su d'una sola linea. Colui o colei che fa la penitenza deve scrivere una frase sensata, cioè un motto, un complimento, una domanda o altro, servendosi, per iniziali alle sue parole, delle lettere già scelte, nello stesso ordine col quale furono scritte.

Talvolta il penitente, ricevute le iniziali, è libero di scegliere il soggetto della frase da comporre; talora, invece, gliene viene ordinato il tema.

Una dama, per esempio, potrebbe prescrivere al penitente di farle un complimento, adoprando le lettere ch'ella gli avrà date per principio

di ogni parola. Supponiamo che le lettere date sieno le seguenti:

B. C. P. G. D. V. S.

il penitente potrà concepire così il suo complimento.

beato chi può godere della vostra stima.

È pure in facoltà di chi ordina la penitenza di prescrivere che sulle medesime iniziali venga composto dal penitente un giudizio lusinghiero ed uno sfavorevole sul conto di una data persona.

Un cavaliere, per esempio, dice al penitente, o alla penitente, di lodare e biasimare il tale della conversazione, servendosi delle stesse lettere come iniziali, che saranno:

O. L. S. P. C. D. S. M.

Ecco come la persona che fa la penitenza potrebbe disimpegnarsene:

ogni lode sarebbe poco compenso de' suoi meriti.
ognuno lo sfugge per cagione della sua malignità.

Da questi due esempi è facile arguire che ogni ostacolo può superarsi colla fecondità dell' immaginazione.

L'ACROSTICO.

Questa penitenza somiglia molto a quella delle *lettere iniziali* precedentemente descritta: solo ne differisce in ciò, che per questa, come d'altronde lo spiega il titolo di *acrostico*, le

iniziali devono, fra loro combinate, esprimere una parola. E questa parola può essere presa a caso, ovvero scelta in conseguenza d'un ragionamento. — Ci spiegheremo meglio:

La persona che deve fare la penitenza, avrà dichiarato ad una signorina di provare grandissima compiacenza nel sentirla discorrere, cantare, od altro. Questa signorina gli dice: *Ebbene, poichè dite di provare tanta compiacenza, io vi ordino di dirmi perchè mi amate, servendovi della parola* COMPIACENZA *per le iniziali, e dirmi parimente perchè mi odiereste, adoprando le stesse lettere.*

Ecco come si potrebbe risolvere la penitenza:

Vi amo perchè siete:	*Vi odierei se foste*
Caritatevole	*Cattiva*
Onesta	*Orgogliosa*
Misericordiosa	*Maligna*
Piacevole	*Pigra*
Ingenua	*Ingrata*
Affabile	*Arrogante*
Cara	*Ciarliera*
Erudita	*Egoista*
Nubile	*Negligente*
Zelante	*Zoppa*
Amorosa.	*Avara.*

Come si scorge da questo esempio, devesi dire perchè si ama una data persona, enumerando le sue buone qualità; e perchè si odie-

rebbe, accennando a cattive qualità od imperfezioni. Inoltre, la prima lettera d'ogni parola dev' essere quella prescritta da chi ordina la penitenza, e formare tutte insieme un acrostico.

IL BIGLIETTO LACERATO.

In questa penitenza bisogna saper spiegare alquanto spirito ingegnoso; altrimenti val meglio non ordinarla, per non esporre la conversazione a sentire qualche scipitaggine.

Noi non vogliamo ometterne la descrizione, pensando che fra persone di spirito, e talvolta erudite, non può mancare chi sappia compiere tal penitenza con felice successo.

Una dama presenta ad un signore alcuni brani di frasi ingiuriose, ch' egli è accusato d'aver scritto contro di lei, e lo invita a giustificarsi. Egli lo fa, dichiarando che la metà del foglio fu lacerato, e che le frasi, le quali sembrano ingiuriose nel brano del biglietto rimasto, cambiano affatto il senso ove siano nuovamente completate col brano mancate.

Esempio:

« La Signora N. è pazza....
« nessuno può amarla....
« provare stima per essa....
« sarebbe cosa impossibile...
« ambiziosa e civetta....

« allontana da sè....
« le persone oneste....

L' accusato, che vuol riconciliarsi colla dama offesa, ecco come si giustifica, completando le suddette frasi e rendendo alla dama il biglietto tutto intiero.

« La Signora N. è pazza *quando s' immagina che*
« nessuno può amarla. *Non si potrebbe avvicinarla senza*
« provare stima per essa: *restare indifferente vicino a lei*
« sarebbe cosa impossibile. *Alcune sue nemiche la dicono*
« ambiziosa e civetta, *ma è una gran menzogna; chè anzi*
« allontana da sè *ogni ombra di sospetto colla sua condotta, e*
« le persone oneste *fanno a gara per ossequiarla.* »

IL RACCONTO SENZA R.

Si suppone che la persona destinata a far questa penitenza, abbia quel difetto di lingua per il quale non si può pronunziare la *r*, e perciò gli si ordina di narrare o scrivere una qualche novelletta, senza mai farvi entrare questa lettera.

Noi vogliamo citarne quì un felicissimo esempio, già da altri immaginato. Eccolo:

LA FESTA DI CASTEL DEL MONTE

NOVELLA.

» Siamo finalmente al dì della festa! » esclamavano tutti in giubbilo i semplici abitanti di

Castel del Monte. Infatti gli scoppi di cento fucili ed il suono delle campane avevano già annunziato, avanti che spuntasse l'alba, la letizia ed il gaudio di questa festa. La mattina passò nelle funzioni ed uffici divini; poscia il tempio si chiuse, ed a mezzodì stavano già tutti i buoni castellani a tavola, imbandita di cibi e di bevande le più squisite. Finiti i banchetti, essi sono già di nuovo sulla piazza, uomini, donne, fanciulli e fanciulle, più lieti assai della mattina. Molti si stanno sotto un olmo antico quanto il suolo in cui è piantato; questi fanno un giuoco, quelli cantano, là si balla, e qua si suona; tutta la gioventù, specialmente, stava abbandonata alla gioja, finchè il sole fosse caduto. In un luogo un'innocente oca, sospesa e penzoloni in mezzo a una tesa fune, aspettava che un'alto villanzone, il quale camminava su d'un piano inclinato, se le scagliasse addosso, e le staccasse dal collo la testa: più in là una vasta bilancia indicava a due amanti qual d'essi fosse il più lieve; si vedeva una folla d'uomini con le cassette al collo, che mettevano in vista quanto avevano di più bello, ed esibivano all'amante i doni che dovea alla sua Ninfa. Ma ciò che fissava in un modo speciale la moltitudine, si fu una macchina ottica che un cantambanco aveva esposta, acciò la folla a lui andasse, ed affin-

chè il suo balsamo acquistasse più voga. A quest'oggetto egli facea che di molto si attendesse innanzi che si accostasse il cupido occhio ad uno dei due buchi tondi, pei quali l'attonito villano contemplava le città, i monti, i fiumi, l'oceano, i bastimenti, i soldati e le battaglie, che l'eloquente cantambanco indicava con enfasi ad alta voce. Affinchè quest'ambulante spettacolo acquistasse più fama, vi aveva spiegata dinanzi una spaziosa tenda, e sotto questa si collocavano quelli che, a due alla volta, venivano ammessi al desiato passatempo.

Alessio e Gilda si amavano da lungo tempo; ma una questione vivissima, suscitata nelle due famiglie, gli aveva allontanati e divisi. La fanciulla non si moveva, che non avesse continuamente addosso l'occhio della Nena, sua mamma; e il giovinotto avea avuto dal vecchio Luciano, di lui avo, minaccioso divieto che mai più vedesse la Gilda. Ma adesso ambedue sono alla festa, benchè ognuno di essi in mezzo alla sua famiglia. Gilda vedendo l'ottica, divenne impaziente d'un tal passatempo, come sovente accade in quelle segnatamente del suo sesso. Una tal vaghezza le venne appagata, debol compenso della continua soggezione in cui veniva tenuta. Essa dunque s'avanzò sotto la tenda ed accostò l'occhio al piccol buco del

mondo-nuovo. Alessio, che non ostante i divieti dell'avo suo aveva tuttavia alimentata in petto la passione che lo cuoceva di lei, e stava in ogni tempo e luogo in agguato, si abbattè in quel punto sotto la stessa tenda, dove tosto gettando un'occhiata nel fondo, si avvide di un piccol piede, dal quale conobbe immantinente che colà stava la sua amante. Gilda, di tutte le fanciulle del villaggio, aveva il piede e la gamba più delicati, e Alessio ben lo sapeva. Ei dunque, appena l'ebbe veduta, se ne fuggì da quelli che lo accompagnavano, i quali in quel momento stavano tutti attenti ed occupati nel giudizio di una volata palla. Egli sfonda la folla, giunge al cantambanco e gli chiede un posto, pagando all' uopo il suo soldo; indi fu subito vicino alla sua avvenente compagna. Ciò che si disse in quell' istante l' affettuosa coppia, i dolci pegni di scambievole stima, le manifestazioni della comune passione, solo il Nume degli amanti il sa. Essi non vedevano nè sentivano più nulla di quanto andava spiegando il cantambanco; e questi, finito lo spettacolo, bisognò gli avvisasse ben due volte che non vi aveva più nulla, senza di che essi non se ne andavano più. I congiunti di Alessio e di Gilda stavano da qualche tempo aspettandoli con impazienza, quando la fanciulla s' incamminò ai suoi cogli occhi bassi, e il giovi-

notto si avviò a quelli di sua famiglia con una gioja ineffabile. A caso stavano e questi e quelli uniti; onde avendo insieme veduti gli amanti, quasi si accese una nuova lite. Ma la Gilda si gettò alle ginocchia della mamma nel modo il più semplice e il più appassionato, ed avendo fatto lo stesso dal canto suo anco Alessio, ambedue tenendosi a mano supplicavano caldamente ai congiunti che si conciliasse una volta l'antica animosità, e fosse benedetta l'unione di essi. Tale scena chiamò del popolo; ognuno fu commosso della costanza e dell'innocenza d'una sì bella passione: alcuno con bel modo volse in piacevolezza l'avvenimento, e consigliò si esaudisse il voto de'due amanti. Non fu molto ostinata l'insistenza dei capi delle due famiglie; successe la più commovente scena di conciliazione, e in mezzo a quella la felice unione de'due sposi.

GIUOCHI

DI CARTE E DI CALCOLO

INDOVINARE UNA CARTA.

Date un mazzo di 40 carte ad una persona, fate mescolare, e ditele che ne sceiga una e la rimetta nel mazzo, raccomandandole però di tenere a memoria a qual numero d'ordine l'avrà riposta, contando le carte a mazzo scoperto. Durante questa operazione voi avrete gli occhi bendati, o vi sarete ritirato in altra stanza. Quando la persona avrà terminato, vi farete restituire il mazzo, e portandolo dietro alla schiena, o sotto il tavolo, ne leverete ad una ad una 23 carte di sotto, le quali porrete invece di sopra al mazzo. Poscia metterete questo sopra il tavolo, e direte alla persona che scelse la carta, di sfogliarle ad una ad una contandole, ma di cominciare la numerazione col numero successivo a quello della carta che ha

scelta; vale a dire, se avrà pensata, supponiamo, l'undecima carta, dovrà cominciare a contare dicendo 12, 13, 14, 15, ec.; e quando sarà arrivata al numero 23, le direte: « Basta », e le domanderete qual carta essa ha scelto: nominata che l'avrà, soggiungerete: « Ebbene, eccola! » e le farete prendere la 24ª carta, la quale infallibilmente sarà quella scelta.

Se avvenisse che la persona avesse scelta, per esempio, la 25ª carta, e che perciò dovesse cominciare a contare col numero 26, cioè, con un numero maggiore del 24, allora lascerete contare sino al 63, e la carta scelta sarà la 64.ª Se poi avesse per caso scelta la 23ª carta, questa (dopo che voi avrete sfogliate, come abbiam detto, le ventitrè carte) rimarrà naturalmente la prima sopra il mazzo.

Questo giuoco è di grande effetto, massime se lo si accompagna con qualche discorso che lo renda più complicato.

ALTRA MANIERA DI TROVARE UNA CARTA.

Mescolate il mazzo delle carte, e dite a qualcuno di estrarne una e di osservarla bene. Indi posate il mazzo sul tavolo, e fatevi metter sopra la carta estratta. Ma prima di posare il mazzo voi avrete con un rapido sguardo, e inosservato, veduta l'ultima carta di sotto. Al-

lora fate alzare, cioè porre la porzione inferiore del mazzo sulla porzione superiore, e la carta scelta si troverà per tal modo immediatamente sotto quella che voi avete veduta, e ciò anche se il mazzo venisse alzato più volte (non mescolato). Ritenuto ciò, vi sarà facile, passando ad una ad una le carte del mazzo, ritrovare quella che fu scelta; ma converrà accompagnare il giuoco con qualche discorso opportuno per renderlo di maggiore effetto.

INDOVINARE CINQUE CARTE PENSATE.

Prendete 25 carte, e fatene cinque mucchi eguali, cioè di cinque carte ciascuno, che distribuirete a cinque persone della società, dicendo loro di pensare ad una carta del proprio mucchio. Riunite poscia i mucchi, un sopra all'altro, e fatene nuovamente cinque colle stesse carte, ma con quèst'ordine: distendete le prime 5 carte sul tavolo, l'una accanto all'altra; indi sopra a queste le altre 5, in modo che la sesta carta rimanga sulla prima, la settima sulla seconda, ecc.; poi l'undecima sulla sesta, la dodicesima sulla settima, e così di seguito, finchè avrete rifatti i cinque mucchi, i quali per tal modo si troveranno composti ciascuno di cinque carte già appartenenti ai cinque mucchi fatti la prima volta. Prendendo allora uno dei

nuovi mucchi, fatelo vedere alla prima persona; e se nel medesimo vi è la carta da essa pensata, sarà la prima di quel mucchio; se non vi sarà la sua, ma invece quella, per esempio, della terza persona, la carta pensata sarà la terza; e così, facendo vedere i mucchi a ciascuna persona, troverete le cinque carte pensate.

INDOVINARE PIÙ CARTE PRESE DA DIVERSE PERSONE.

Giuocasi, per esempio, con quattro persone: si mostrano 4 carte alla prima persona, e gli si dice di fissarne una, che dovrà tenere a memoria; indi si mettono a parte queste quattro carte, e prendendone dal mazzo altre 4, si presentano allo stesso modo alla seconda persona acciò ne scelga una essa pure nella sua memoria, e poscia si mettono le quattro carte parimente a parte. Lo stesso si procede colla terza persona e colla quarta, e fatto ciò, distendonsi scoperte le prime 4 carte sul tavolino, e sopra queste le altre 4 della seconda persona, poi quelle della terza, e infine le ultime 4 della quarta persona. Per tal modo si avranno le carte disposte in 4 piccoli mazzi di 4 carte ciascuno. Dopo questa operazione si domanda ad ognuna delle quattro persone in qual mazzo si

trovi la propria carta, ed avutane la risposta, si potrà subito trovare le 4 carte pensate; imperocchè quella della prima persona sarà la prima del mazzo ch'essa avrà indicato; quella della seconda persona sarà la seconda del suo mazzo, e medesimamente la carta della terza persona e quella della quarta saranno la terza e la quarta del respettivo mazzo che avranno indicato.

Se le persone, colle quali si fa il giuoco, fossero di più, per esempio, 5, 6, od anco un numero maggiore, si procede egualmente, solo avvertendo di mostrare ad ognuna, non più quattro sole carte, ma tante quante sono le persone che prendono parte al giuoco, e di comporre in ultimo altrettanti mazzi nel modo già accennato.

INDOVINARE VENTI CARTE.

Bisogna ritenere bene a memoria queste quattro parole latine, che sono la chiave del giuoco: *mutus dedit nomen cocis*. Esse, come facilmente si scorge, comprendono insieme 20 lettere eguali fra loro a due a due, vale a dire, 2 *m*, 2 *u*, 2 *t*, 2 *s*, 2 *d*, 2 *e*, 2 *i*, 2 *n*, 2 *o*, 2 *c*; per cui si hanno dieci coppie di lettere.

Ciò premesso, quando vorrete fare il giuoco, prendete un mazzo di carte, mescolatele, e dite

a dieci persone di sceglierne ciascuna due, raccomandando loro di esaminarle attentamente per non dimenticarle; poi ritirate tutte le venti carte, senza guardarle, e ponetele a due a due, le une sulle altre, nello stesso ordine col quale vi vengono consegnate dalle dieci persone che le avevano prese. Dopo ciò, immaginate nella vostra mente che ciascuna coppia di carte rappresenti una delle suddette coppie di lettere, e, prendendo le carte ad una per volta (e potete incominciare indifferentemente dalla prima o dall'ultima, purchè seguitiate a prenderle nello stesso ordine) distendetele scoperte sopra un tavolino in quattro file, come se doveste scrivere le citate quattro parole latine una sotto l'altra, cioè:

m u t u s
d e d i t
n o m e n
c o c i s

facendo attenzione di porre le due carte della prima coppia ne' luoghi delle due *m*, quelle della seconda coppia nei luoghi dei due *u*, ecc. fino a che abbiate collocate al loro posto tutte le 20 carte. Ora, domandando alle persone che scelsero le carte, in qual fila si trovano quelle respettivamente scelte, potrete indovinarle tutte senza tema di commettere errore; imperocchè, colui che vi dirà trovarsi le sue carte ambedue

nella quarta fila, avrà scelto le carte prima e terza di detta fila, vale a dire i due *c*, poichè queste sono le due lettere eguali che si trovano nella quarta parola latina: quegli che dirà trovarsi le sue carte una nella seconda fila e l'altra nella terza, avrà scelto la seconda della seconda fila e la quarta della terza fila, vale a dire le due *e*, che sono le due lettere eguali che trovansi una nella seconda e l'altra nella terza parola latina; e così di seguito per tutte le altre coppie.

Dopo che si è fatto un po'di pratica, si eseguisce questo giuoco colla massima facilità.

INDOVINARE TRENTA CARTE.

Questo giuoco si basa sullo stesso principio che abbiamo descritto sopra per trovare le 20 carte: solo che, per trovarne invece 30, è d'uopo che alle dieci coppie di lettere, componenti le quattro parole latine, si aggiungano cinque coppie di numeri, cioè, due 1, due 2, due 3, due 4 e due 5, disponendo il tutto come appresso:

5	*m*	*u*	*t*	*u*	*s*
4	*d*	*e*	*d*	*i*	*t*
3	*n*	*o*	*m*	*e*	*n*
2	*c*	*o*	*c*	*i*	*s*
1	1	2	3	4	5

Si fanno scegliere da quindici persone due carte per ciascuna; indi si ritirano le 30 carte, ponendole a due a due le une sopra le altre, nell'ordine stesso col quale si ricevono dalle persone che le hanno scelte; poscia si distendono sul tavolino le prime 20 carte nel modo che abbiamo descritto pel giuoco precedente, cioè collocandole respettivamente al posto delle lettere che vengono loro attribuite; e finalmente si posano le altre 10, collocandole, colla medesima regola, sui numeri che formano la prima fila verticale a sinistra e l'ultima fila orizzontale disotto. Così, le due carte d'una coppia si metteranno al posto de' due 1, le due carte d'un'altra coppia nel luogo dei due 2, ecc. finchè si abbiano collocate tutte le carte.

Disposte in tal modo le trenta carte, e domandato a ciascuna persona in qual fila si trovino le carte respettivamente pensate, resterà facile, conoscendosi la chiave del giuocò, indovinare le carte che ognuno avrà scelte. Perciò, se qualcuno dirà trovarsi le sue carte ambedue nella quinta fila, quegli avrà scelto la prima e la seconda carta di quella stessa fila, cioè quelle che sono al posto dei due 1; e per la ragione medesima, chi dicesse trovarsi le sue carte una nella seconda e l'altra nella quinta fila, avrà scelto la prima della seconda fila e la quinta della quinta fila.

NOMINARE TUTTE LE CARTE D'UN MAZZO SENZA VEDERLE.

Procurate di tenere a memoria i due seguenti versi:

Unus quinque novem sex quator duo
1 5 9 6 4 2
Rex septem octo fœmina trina decem
re 7 8 donna 3 10

Quando li abbiate bene imparati, prendete un mazzo di 52 carte, e mettete queste per ordine una sopra all'altra, nella guisa indicata dai suddetti versi, cioè: un *asso*, poi un *cinque*, un *nove*, un *sei*, un *quattro*, un *due*, un *re*, un *sette*, e così fino al *dieci*, dopo del quale collocherete un *fante*; ma nel disporre con quest'ordine le carte, rispetto al loro valore, bisogna anco osservare che i semi delle medesime si succedano sempre così: *picche*, *cuori*, *fiori*, *quadri*.

Composto il mazzo in tal modo, fatelo alzare dagli astanti quante volte lor piace (ma giammai mischiare). Poi, prendendo dal mazzo la prima carta e scoprendola sopra il tavolino, vi proporrete di nominarle successivamente tutte senza vederle. Ed infatti, supposto che la prima carta, che avete veduta, sia l'*otto di fiori*, le altre successive saranno la *donna di quadri*, il

tre di picche, il *dieci di cuori*, il *fante di fiori*, l'*asso di quadri*, il *cinque di picche*, il *nove di cuori*, il *sei di fiori*, ecc.; poichè, ad onta che il mazzo sia stato più volte alzato, le carte saranno rimaste sempre nell'ordine dei due versi latini citatì, e si succederanno con i semi picche, cuori, fiori e quadri.

L'OSTESSA ED I TRE BEVITORI.

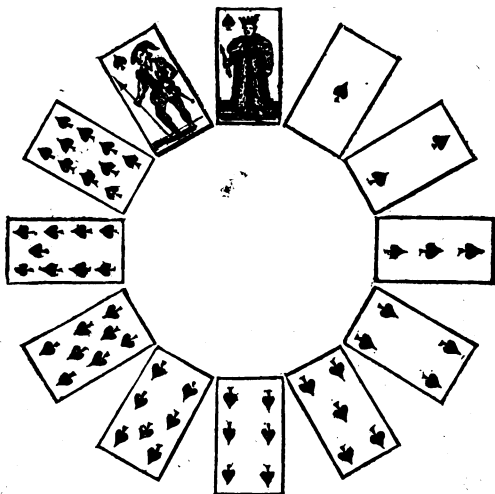
Prendete da un mazzo di carte tre fanti e una donna; stendete queste quattro carte scoperte sul tavolo, e mostrando alle persone della conversazione i tre fanti, parlate così: « Signori miei, ecco quì tre compagni che si sono ben bene divertiti all'osteria, mangiando e bevendo senza avere un soldo in tasca. Venuto il momento di pagare il conto, si consigliano fra di loro, e risolvono di mandare l'ostessa per un altro litro di vino, per poi scapparsene intanto ch'ella sarà discesa in cantina. E così fanno. L'ostessa (e accennerete alla donna) va in cantina, ed i tre amici fuggono. » Detto questo preambolo, collocate i fanti uno sopra il mazzo, uno di sotto, e l'altro nel mezzo. Avrete però avvertito di mettere preventivamente il quarto fante in cima o in fondo alle carte rimaste, e ciò senza che alcuno siasene accorto: per tal modo due fanti si troveranno già riuniti. Po-

scia proseguirete a parlare: « L'ostessa ritorna, e vedendosi burlata, corre dietro ai bevitori, proponendosi di raggiungerli ad ogni costo. » E così dicendo metterete la donna sopra il mazzo. Allora fate alzare questo; distendete le carte una accanto all'altra sul tavolino, e troverete tre fanti con una donna. « Ecco (concluderete) che l'ostessa ha raggiunto i fuggitivi. »

L'OROLOGIO MAGICO.

Da un mazzo di 52 carte togliete fuori tutte quelle d'un seme, per esempio tutte le carte di picche, eccettuando la donna. Date a ciascuna carta il valore naturale dei punti fino al 10; al fante date il valore di 11, ed al re di 12. Collocate queste dodici carte in circolo ed in ordine progressivo, come per imitare il quadrante d'un orologio, di cui ogni carta rappresenterà una delle dodici ore.

Poscia dite ad una persona di pensare ad un'ora qualunque, e nello stesso tempo di posare un dito sopra una delle dodici carte a suo piacimento. Allora voi, veduta la carta su cui fu posato il dito, aggiungerete mentalmente 12 ai punti che essa rappresenta, e direte alla persona stessa di contare quei tanti numeri che vi saranno resultati dall'addizione suddetta,

avvertendola di cominciare dal numero che viene subito dopo quello delle ore a cui avrà pensato, additando successivamente le carte in verso retrogrado, cioè, opposto a quello che dovrebbe seguire la lancetta dell'orologio se vi fosse.

Per farci meglio comprendere, portiamo un esempio, e supponiamo che la persona abbia posato il dito sul 7. Voi (avendo mentalmente aggiunto 12 al 7) direte a quella stessa persona di contare fino a 19 le ore, cominciando dal numero che viene subito dopo quello delle

ore pensate: ora supponiamo altresì che abbia pensato alle ore 11, essa dovrà contare così: 12, 13, 14, 15, ecc., toccando una dopo l'altra le carte che vengono in ordine retrogrado dopo quella su cui avrà posato il dito, la quale, nel nostro caso, essendo il 7, dovrà toccare il 6, il 5, il 4, il 3, il 2, l'1, il 12, e l'11, che è appunto l'ora pensata, ed a cui arriverà precisamente pronunciando il 19.

Alla stessa maniera, rinnovando il giuoco, indovinerete le ore che vorranno pensare successivamente le altre persone della società.

COMBINAZIONE CURIOSA DI SEDICI CARTE.

Si tratta qui di prendere le dodici figure ed i quattro assi d'un mazzo di carte, e di disporre in modo queste 16 carte, che collocate su quattro file, non si trovino, in ognuna di esse, nè due carte dello stesso valore, nè due del medesimo seme.

Per ottenere questa combinazione bisogna posare le sedici carte nel modo indicato dal quadro che esponiamo nella pagina seguente.

In questo quadro, come facilmente si osserva, non si trovano sulla stessa fila nè due *re*, nè due *donne*, nè due *fanti*, nè due *assi;* come pure non trovansi nè due *picche*, nè due *cuori*,

nè due *fiori*, nè due *quadri*, sia che si considerino le file stesse in verso orizzontale, sia che le si prendino in verso verticale.

asso di cuori	donna di fiori	re di quadri	fante di picche
donna di picche	asso di quadri	fante di fiori	re di cuori
re di fiori	fante di cuori	asso di picche	donna di quadri
fante di quadri	re di picche	donna di cuori	asso di fiori

Qualunque disposizione delle 16 carte, che non fosse identica a quella del nostro quadro, non potrebbe presentare la stessa curiosa combinazione.

INDOVINARE I PUNTI DI TRE CARTE.

Presentate ad una persona un mazzo di quaranta carte, e ditele che ne estragga tre a suo piacere e che le metta capovolte sul tavolino. Avvertitela che ciascuna figura, *re*, *donna* o *fante*, vale 10 punti, che l'*asso* ne vale 11, e le altre carte valgono i punti che hanno, cioè 2 il due, 3 il tre, 4 il quattro, ecc. Poscia ritiratevi in altra stanza, lasciando il resto del mazzo nelle mani di colui che avrà estratte le tre carte, il quale dovrà porre, sopra ognuna di queste, tante carte quante ne abbisognano per arrivare al numero 15, cominciando a contare dal numero che vien subito dopo quello rappresentato dai punti della carta stessa da lui scelta. Per cui, se questa è un *sette*, dovrà mettervi sopra 8 carte, poichè 7 e 8 fanno 15; se è una *figura*, vi metterà sopra 5 carte, perchè la figura rappresentando 10, colle 5 carte si arriva al 15; se è un *asso*, che come abbiam detto vale 11, vi aggiungerà 4 carte; se è un *due*, ne aggiungerà 13, ecc. Quando egli avrà fatto ciò, rientrate nella stanza, fatevi consegnare le carte che rimangono, contatele, aggiungete 8 (sempre mentalmente, per non svelare la chiave del giuoco), ed avrete il numero totale dei punti rappresentati dalle tre carte scelte. Quindi, se vi verranno consegnate,

supponiamo, sedici carte, voi dite: 16 e 8 fanno 24, ed appunto ventiquattro saranno i punti delle tre carte sommati insieme.

INDOVINARE LE CARTE SCELTE DA TRE PERSONE.

Da un mazzo di carte se ne tolgono tre a caso, e si mostrano a tre persone, dicendo loro di sceglierne una per ciascuna, coll'avvertenza che una stessa carta non può essere scelta da più persone.

Per spiegare il giuoco noi distingueremo le tre persone chiamandole 1.ª, 2.ª, e 3ª, e indicheremo le tre carte colle lettere *A*, *B* e *C*. Si dà alla prima persona il numero 12, alla seconda il 24 ed alla terza il 36. Poi si ordina alla prima persona di sommare insieme la *metà* del numero di quella che ha scelto la carta *A*, il *terzo* del numero di quella che ha scelto la carta *B*, ed il *quarto* del numero di quella che ha scelto la carta *C:* si domanda finalmente quale è il totale ottenuto, e dalla cifra che ci viene dichiarata si capisce chi avrà scelto la carta *A*, chi la carta *B*, e chi la carta *C*. Perocchè, come lo dimostra la tabelletta quì appresso, le combinazioni non sono che sei, e non possono dare per resultati che i totali 23, 24, 25, 27, 28 e 29. Dunque;

Totale 23	1.ª persona	(12)	Carta A
	2.ª persona	(24)	Carta B
	3.ª persona	(36)	Carta C
Totale 24	1.ª persona	(12)	Carta A
	2.ª persona	(24)	Carta C
	3.ª persona	(36)	Garta B
Totale 25	1.ª persona	(12)	Carta B
	2.ª persona	(24)	Carta A
	3.ª persona	(36)	Carta C
Totale 27	1.ª persona	(12)	Carta C
	2.ª persona	(24)	Carta A
	3.ª persona	(36)	Carta B
Totale 28	1.ª persona	(12)	Carta B
	2.ª persona	(24)	Carta C
	3.ª persona	(36)	Carta A
Totale 29	1.ª persona	(12)	Carta C
	2.ª persona	(24)	Carta B
	3.ª persona	(36)	Carta A

QUATTRO FAMIGLIE IN UNA LOCANDA.

Ponete sulla tavola, uno accanto all' altro, i quattro *assi* d'un mazzo di carte; sopra questi mettete le quattro *donne;* sopra queste i quattro *re*, e finalmente su questi posate i quattro *fanti.* Ogni pacchetto conterrà quindi quattro carte diverse, cioè un *asso*, una *donna*, un *re* ed un *fante.* Mettete uno sopra l'altro questi quattro

pacchetti, e sfogliando nuovamente le carte ad una ad una, formate ancora collo stesso ordine i quattro pacchetti di quattro carte ciascuno. Vedrete che questa volta gli *assi* saranno tutti insieme, e così le *donne*, i *re* ed i *fanti*, ogni categorìa formando un pacchetto a sè. Se ripeterete ancora l'operazione, le carte ritorneranno distribuite come lo erano la prima volta, vale a dire, ogni pacchetto conterrà un *asso*, una *donna*, un *re* ed un *fante*.

Ora dunque, accompagnando il giuoco con una novelletta analoga, si potrà renderlo più piacevole e gradito.

Eccone un esempio:

« Quattro famiglie, composte ciascuna del marito, della moglie e d'un figlio, si decidono di passare allegramente una giornata in campagna: ma ostacoli si oppongono a che tutti possano partire alla stessa ora, perciocchè le donne hanno ad accudire a domestiche faccende, che vorrebbero disbrigare prima d'uscire di casa, ed i mariti son trattenuti in città almeno sino al mezzogiorno a cagione de' loro affari. Tuttavia preme loro di accaparrarsi per tempo le sole quattro stanze (una per famiglia), che trovansi disponibili nella locanda di campagna dove han prefisso di andare. Che fanno? risolvono di mandare innanzi i figli. Questi giungono alla locanda e prendono possesso ciascuno

d' una stanza. » (si distendono sul tavolino i quattro *assi* capovolti.)

« Più tardi arrivano le madri, che hanno già dato sesto alle loro cose, e vanno ciascuna ad unirsi al proprio figliuolo. » (Si mettono le quattro *donne*, esse pure capovolte, sopra i respettivi *assi*.)

« Infine anco i mariti vengono a raggiungere le respettive famiglie, e la giornata passa in mezzo al gaudio ed ai lieti discorsi.» (Si posano colla stessa regola i quattro *re* sopra le *donne*).

« Già le quattro famiglie han deciso di passare quivi la notte, quando quattro giovani ufficiali si presentano sulla sera alla locanda e domandano per essi una stanza. L'oste risponde di non averne disponibili, mentre ognuna delle quattro stanze di cui si compone l'edifizio è occupata da una famiglia. Ma non di meno, desiderando ospitare in qualche modo quei quattro sopravvenuti, prega le famiglie a volere accogliere ciascuna presso di sè un ufficiale sino all'ora del riposo, promettendo di trovare poscia la maniera di farli dormire separatamente. Gli ufficiali vengono pertanto accolti con cortesia, ed ognuno di essi rimane a cena in compagnia di una di quelle buone famiglie. » (Si posano i quattro *fanti* sopra i *re*, e si hanno così quattro mucchi di carte formati ciascuno di un *asso*, una *donna*, un *re* ed un *fante*.)

« Venuta l'ora d'andarsene a letto, e dovendo l'oste, siccome avea promesso, provvedere alle stanze per modo da soddisfare alle esigenze della morale e della decenza, propose di riunire nella prima camera i 4 figliuoli, nella seconda le 4 signore, nella terza i 4 mariti, e nella quarta i 4 ufficiali. » (Così narrando si raccolgono i quattro mucchi, sovrapponendoli uno all'altro e formandone un sol mazzo; poi si prendono le carte ad una ad una di sotto al mazzo medesimo e si distendono nuovamente sul tavolino, posando le prime quattro, e sopra a queste le quattro successive, e così di seguito sino a che siansi formati ancora i quattro mucchi; i quali questa volta si comporranno ciascuno di quattro carte eguali, cioè il primo mucchio sarà composto dei 4 *assi*, il secondo delle 4 *donne*, il terzo dei 4 *re*, ed il quarto dei 4 *fanti.)*

« Alla mattina susseguente le famiglie si raccolsero per prepararsi al ritorno in città, e gli ufficiali vollero accomiatarsi ognuno colla famiglia presso la quale aveva cenato la sera innanzi. » (Si raccolgono una seconda volta e allo stesso modo i quattro mucchi di carte, che poi si tornano a distendere coll'ordine sopra accennato, formando altri quattro mucchi, i quali risulteranno come erano da principio, cioè composti di un *asso*, una *donna*, un *re* ed un *fante.)*

INDOVINARE I PUNTI CHE SONO SOTTO ALLE CARTE.

Date a qualcuno un mazzo di 40 carte, ditegli di mescolarle bene, e di formare con esse tanti piccoli mucchi con le regole che andiamo a descrivere quì appresso: vi proporrete poscia di indovinare il totale dei punti che saranno rappresentati dalla prima carta di sotto di ciascun mucchio. Ecco ora le regole del giuoco:

Avvertirete prima di tutto che l' *asso* vale 1, il *due* 2, il *tre* 3, il *quattro* 4, ecc. sino al *sette* che varrà 7, poi il *fante* 8, la *donna* 9, e il *re* 10. Direte dunque alla persona alla quale avrete dato il mazzò delle carte, che dopo averle ben mescolate prenda la prima (di sotto o di sopra del mazzo, poco importa), guardi i punti che rappresenta, poi la posi sul tavolino e vi metta sopra tante carte ancora quanti sono i punti che mancano per arrivare a 10; vale a dire, che dovrà contare sino a *dieci* partendo dal numero che viene immediatamente dopo quello rappresentato dai punti della carta posata. Fatto così il primo mucchio, prenda colla stessa regola dal mazzo un'altra carta, ne guardi i punti e la posi egualmente sul tavolino, ponendovi indi sopra tante carte quanti sono i punti necessari per far 10. In tal guisa proceda finchè avrà carte per fare nuovi mucchi, e tenga

a parte quelle che possono avanzare per non essere sufficienti a formare un nuovo mucchio colle regole prescritte.

Per spiegarci meglio, supponiamo che la prima carta posata sia un *cinque*; allora ne metterà sopra un'altra dicendo 6, poi un'altra e dirà 7, un'altra ancora e dirà 8, ecc., sino a 10; e sarà formato il primo mucchio. Se, pel secondo mucchio, la prima carta sarà un *fante*, che vale 8, ne metterà sopra altre due e dirà 9 e 10; e sarà fatto il secondo mucchio. Se per il terzo avrà prima carta un asso, che vale 1, ne metterà sopra successivamente altre nove contando 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10; e sarà così compiuto anco il terzo mucchio. Quando la prima carta che si posa fosse un *re*, che vale 10, non se ne devono aggiungere altre, rimanendo il mucchio compiuto con quella sola carta.

Terminata l'operazione (durante la quale voi sarete rimasto in disparte per non vedere), vi farete consegnare le carte avanzate, e gettando un'occhiata sui mucchi, moltiplicherete mentalmente il numero di essi per 11, aggiungerete al prodotto il numero delle carte avanzate, e dal totale sottrarrete 40: il residuo indicherà il numero dei punti che si trovano sotto tutti i mucchi presi insieme. Per esempio, se i mucchi fatti saranno 6, e le carte avanzate 3, farete mentalmente questo calcolo: 6 volte 11 fa

66, e 3 fanno 69, da cui togliendo 40 resta 29. I punti saranno dunque 29 indubitatamente.

DIVIDERE ESATTAMENTE PER 3, O PER 6 UN NUMERO DATO.

Questo giuoco si basa su ciò, che qualunque numero, le cui cifre sommate insieme diano un risultato divisibile per 3, può esso medesimo esser diviso egualmente per il numero 3. Per esempio: 87255 è divisibile per 3, perchè le cifre che lo compongono, cioè: 8, 7, 2, 5, 5, sommate insieme danno per risultato 27, che può dividersi per 3, e le cui cifre (2 e 7) sommate insieme alla lor volta, danno 9, che pure è divisibile per 3.

Se poi il numero dato, oltre al requisito accennato sopra, finisce con una delle cifre pari 2, 4, 6, 8, 0, allora il detto numero sarà divisibile egualmente per 6 come per 3. — È da avvertirsi che gli zeri che possono trovarsi fra le altre cifre d'un numero dato non portano nessuna conseguenza al nostro calcolo.

Premessa quest'avvertenza, eccoci a descrivere il giuoco.

Dite ad una persona di scrivere un numero a suo piacere, composto di più cifre. Supponiamo ch'essa abbia scritto: 6 2 5 4 5. Voi farete mentalmente la somma delle cifre che

lo compongono, ed avrete per risultato il 22. Ora questo non è divisibile per 3, ma per renderlo tale bisognerebbe aggiungervi un 2, o un 5, o un 8, ecc., le quali cifre porterebbero il risultato della somma a 24, 27, o 30, rendendo così il numero dato nelle condizioni volute perchè sia divisibile per 3. — Perciò proporrete alla stessa persona di aggiungere una di tali cifre al suo numero, ponendola dove meglio le aggrada; cioè in principio, in fine, o fra le altre cifre del mezzo.

Ciò fatto, se il numero sarà dispari, le direte di dividerlo per 3; se invece sarà pari, potrà dividerlo egualmente per 3 o per 6.

DIVIDERE ESATTAMENTE PER 9 UN NUMERO DATO.

Il giuoco si basa sullo stesso principio del precedente.

Eccone un esempio. Sia il numero dato 4177, di cui la somma delle cifre 4, 1, 7, 7, è 19. Fatevi aggiungere un 8 dove si vorrà, e annunziate allora che il numero è divisibile per 9. Ciò che non può fallire, poichè adesso la somma delle cifre componenti il numero sarà 27, che è divisibile per il numero 9.

Invece di fare aggiungere un 8, si può egualmente fare aggiungere un numero composto di più cifre, la cui somma equivalga ad 8,

come 35, 44, 62, 125, ecc., attesochè ciò non porta variazione nella somma totale delle cifre, le quali daranno egualmente 27. Anzi, più cifre farete aggiungere, e più misterioso apparirà il giuoco; massime se prescriverete di collocarle ripartite in un modo capriccioso fra le cifre già scritte.

INDOVINARE IL NUMERO CHE QUALCUNO AVRÀ PENSATO.

Dite a colui che ha pensato un numero di triplicarlo, e poscia di prendere la metà esatta di questo triplo, se esso è pari, o la metà maggiore se la divisione non si possa fare esattamente per essere dispari il numero (circostanza questa che dovete conoscere). Fate ancora triplicare questa metà, e domandate quante volte il 9 può entrare nel numero risultante, senza tener conto dell'avanzo se ve n'è.

Il numero pensato sarà doppio, se la divisione sopra accennata avrà potuto farsi esattamente per metà; ma se tale divisione non si potè fare esatta, bisognerà aggiungere 1 per avere il numero pensato.

Esempio:

Siasi pensato 5; il suo triplo è 15, che non può dividersi esattamente per metà; ma se ne prende la metà maggiore, che è 8: questo,

moltiplicato ancora per 3, darà 24. Ora nel 24 il 9 può entrare intiero due volte; dunque il numero pensato è il doppio di 2, cioè 4, più 1 (perchè non si potè fare la divisione esatta), e così si avrà 5, che è infatti il numero pensato.

Altro esempio:

Siasi pensato 8; il suo triplo è 24; la metà (che questa volta può prendersi esatta, essendo il 24 un numero pari) è 12; il triplo di questo è 36, nel quale il 9 sta quattro volte: dunque il numero pensato è il doppio di 4, cioè 8.

20 UCCELLI PER 20 SOLDI.

In un mercato di uccellame si vendono i tordi a 3 soldi l'uno, i merli a 2 soldi, e di passere se ne danno quattro al soldo. Come si può dunque comprare 20 uccelli con 20 soldi?

Risposta:	12 passere	soldi	3
	1 tordo	»	3
	7 merli	»	14
Uccelli	20	Soldi	20

NOMINARE AD UNA PERSONA IL NUMERO CHE AVRÀ PENSATO.

Dopo aver proposto a qualcuno di pensare un numero a suo piacere, gli direte di raddop-

piarlo, indi di aggiungere 4, e di moltiplicare il tutto per 5: poi gli farete aggiungere ancora 12 a quest'ultimo prodotto, e moltiplicare il tutto per 10. Finalmente, dal totale che ne deriva, farete sottrarre 320, e dopo tale operazione domanderete il numero che resta, dal quale togliendo le ultime due cifre, il numero che rimane sarà quello che la persona avrà pensato.

Esempio:

Sia il numero pensato.	7
Raddoppiandolo si avrà	14
Al quale aggiungendo 4, si avrà . .	18
Moltiplicando il 18 per 5, il prodotto sarà.	90
Al quale aggiungendo 12, diverrà .	102
Che moltiplicato per 10, darà . . .	1020
Dal quale sottraendo	320
Rimane . .	700

Togliendo da questo le ultime due cifre, resterà 7, che è il numero pensato.

INDOVINARE DUE NUMERI PENSATI.

Dite ad una persona di pensare due numeri; fategli moltiplicare questi l'un per l'altro; poi fate moltiplicare la differenza dei due numeri per il numero maggiore; infine fate sommare insieme i prodotti delle due moltiplicazioni, e domandate ciò che ne risulta per estrarne

la base quadrata, che sarà il maggiore dei due numeri pensati.

Similmente, per indovinare il minore, fate moltiplicare fra loro i due numeri pensati; poi fate moltiplicare la differenza dei due numeri per il numero minore, e finalmente fate sottrarre quest' ultimo prodotto dal primo, e dopo aver domandato alla persona il residuo, ne estrarrete la base quadrata, che sarà il minore dei numeri pensati.

Esempio:

Suppongasi che i due numeri pensati sieno il 5 e il 14: moltiplicandoli fra loro si avrà per prodotto. 70

La loro differenza, che è 9, moltiplicata pel numero maggiore 14, darà . . 126

La somma dei due prodotti essendo 196

avremo per base quadrata 14, perchè questo numero moltiplicato per sè stesso, ossia 14 × 14 fa appunto 196. Dunque avremo così trovato il maggiore dei numeri pensati, che è il 14.

Ora, per trovare il minore, si moltiplicano fra loro i due numeri pensati come sopra, cioè 5 per 14, e si ha 70

La loro differenza 9, moltiplicata pel numero minore 5, dà il prodotto . . . 45

Sottraendo quest' ultimo prodotto dal primo, si ha il residuo di. 25

la cui base quadrata è 5, perchè 5 × 5 fa ap-

punto 25. Dunque avremo in tal modo trovato anco il secondo numero, cioè il minore, che è infatti il 5.

LA SCOMMESSA A CHI PRIMA ARRIVA AL NUMERO 100.

Il numero 11, che essendo moltiplicato per i termini della progressione aritmetica 1, 2, 3. 4, 5, 6, 7, 8 e 9, dà sempre per prodotto du cifre eguali, è il principio sul quale si basa questo giuoco. Esempio:

11	11	11	11	11	11	11	11	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	22	33	44	55	66	77	88	99

Due amici, che viaggiano insieme, annojati del cammino che resta loro da percorrere, immaginano un giuoco che possa far loro passare il tempo più piacevolmente, e convengono di scommettere a chi di essi contando arriverà prima al 100, colla condizione espressa che, un dopo l'altro, essi potranno aggiungere il numero che vorranno, purchè tuttavia sia più piccolo dell'11, cioè, che non sorpassi il 10.

Affinchè il primo che nomina il numero possa arrivare a 100, e il suo avversario non possa pervenirvi, egli deve ricordarsi dei numeri 11, 22, 33, ecc. dell'esempio sopra esposto, e contare in modo da trovarsi sempre d'una

unità al di sopra di questi numeri, facendo attenzione di nominare da principio 1, affinchè l'avversario, che non può aggiungervi un numero maggiore di 10, non possa arrivare al 12, numero che prenderà allora egli stesso, e conseguentemente gli altri prestabiliti, cioè 23, 34, 45, 56, 67, 78, e 89, al quale essendo giunto, qualunque sia il numero che possa scegliere l'avversario, egli non sarà impedito, alla nuova volta, di arrivare al 100.

Facciamo quì osservare, che se colui col quale si giuoca non conosce l'artifizio di questo passatempo, l'altro può (per meglio mascherare il giuoco) prendere indistintamente ogni numero per le prime volte, purchè verso la fine della partita s'impadronisca dei due o tre ultimi numeri che bisogna avere per vincere. Del resto, questo giuoco non può riescire divertevole che facendolo con persone che non ne conoscano la chiave, attesochè colui che nomina il primo numero vincerà sempre quando ne sappia il segreto.

MODO DI FARE UNA SOMMA PRIMA DI CONOSCERE LE CIFRE DA CUI DEVE RISULTARE.

Supponiamo che vi siate proposto di predire la somma che dovrà risultare dall'addizione di sei file di numeri, ogni fila essendo di quat-

tro cifre. Scrivete sur un pezzo di carta 29997, piegate il foglio, e datelo a tenere ad una persona della conversazione fino al termine del giuoco. Pregate indi un' altra persona di scrivere sopra un altro pezzo di carta quattro cifre a suo piacere. Quando le avrà scritte, fatevi consegnare il foglio, e scrivete voi stesso sotto alle quattro cifre il complemento aritmetico, vale a dire, il numero che manca a ciascuna di esse per far 9.

Esempio:

Siano le cifre della prima persona . 2941

Voi scriverete sotto a ciascuna il numero che manca a far 9, cioè. 7058

Pregherete poscia un' altra persona di aggiungere una nuova fila di cifre; supponiamo ch' essa scriva 3625

Voi scriverete sotto il complemento di 9, cioè 6374

Da una terza persona farete scrivere ancora un'altra fila di cifre, che supponiamo siano. 9562

Voi dovrete aggiungere. 0437

Fate allora sommare queste sei file di cifre, e si troverà 29997, che è la somma predetta e da voi già scritta.

Volendo fare scrivere quattro persone invece di tre, bisognerà predire il totale di 39996. Pel rimanente si procede alla stessa maniera.

INDOVINARE ALL'ODORATO QUAL SIA LA CIFRA CHE UNA PERSONA AVRÀ CANCELLATA.

Proponete ad una persona della società di moltiplicare, per un numero a suo piacere, una delle tre somme che voi le darete scritte sur un pezzo di carta: poscia, ditele di cancellare dal prodotto una cifra a sua scelta, e di disporre le rimanenti cifre nel modo che meglio le piacerà. — S'intende che voi non dovrete conoscere nè il numero per il quale la persona avrà moltiplicato una delle somme da voi date, nè la cifra ch'ella avrà poi cancellata dal prodotto della moltiplicazione.

Mentre dunque questa persona farà le operazioni che abbiamo sopra accennate, voi vi ritirerete in un'altra stanza; e quando vi avvertiranno di poter rientrare nella sala, pregherete la persona di darvi scritte sur un pezzo di carta le cifre rimaste. Allora porrete queste sotto il naso fiutandole, e direte, con gran sorpresa degli astanti, qual cifra manca, ossia quale fu cancellata.

Ecco come potrete ottenere questo risultato.

Prima di tutto dovrete procurare che le cifre le quali compongono ciascuna delle tre somme che volete proporre per la moltiplicazione, non eccedano, nè in più nè in meno, il

numero 18, vale a dire, che sommate insieme formino appunto questo numero; per esempio; sieno le tre somme proposte queste quì appresso:

315423 132354 421722

E supponendo che la somma scelta per esser moltiplicata sia quella di mezzo, cioè 132354
E che il moltiplicatore sia 7

Il prodotto sarà 926478

Supponiamo ancora che la cifra che si vuol cancellare sia il 6, le cifre che rimangono saranno 92478. E siccome è in facoltà della persona che ha cancellato la cifra di disporre quelle che restano in quel modo che più le piace, così supporremo ancora ch' essa le disponga con quest' ordine sul foglio che vi consegnerà:

79482.

Allorchè voi simulate di fiutare il foglio, contate mentalmente il valore delle cifre che vi sono state presentate, componendone dei 9, e il numero che mancherà per comporre l' ultimo 9 sarà la cifra cancellata.

Infatti, nel nostro esempio, voi direte nella vostra mente: 7 e 2 fanno 9; poi 9; poi 8 e 4 fanno 12; nel 12 sta un 9 e avanza 3; per comporre un altro 9 manca 6, che è appunto la cifra che fu tolta via. — Questo calcolo dovrà farsi rapidamente, per non dar luogo a sospetto sulla vera chiave del giuoco.

Si dovrà avvertire la persona alla quale si propone il giuoco, di non cancellare mai uno zero. Nel caso che colle cifre rimaste si potesse comporre esattamente dei 9 senza alcun avanzo, la cifra cancellata sarà assolutamente un 9.

LA GUARDIANA DELLE OCHE.

Una fanciulla che conduceva una quantità di oche, passava per un campo. Un viandante le domandò quante fossero le sue oche. Essa rispose: « Ne ho tante, che se ne avessi ancora altrettante, e la metà di altrettante, col quarto di altrettante, più l'oca che le ha covate, ne avrei precisamente cento. » Si domanda quale era il numero delle oche ch'essa conduceva?

Chi avrà famigliarità col calcolo, non durerà fatica a trovare che questo numero è il 36

Infatti, aggiungendone altrettanti .	36
Più la metà di altrettanti, che è .	18
Più il quarto di altrettanti, che è .	9
E l'oca che ha covato, cioè	1
Si ha il totale	100

IL PASTORE.

Ad un pastore fu domandato quante pecore aveva, ed egli rispose: « Se ne avessi ancora

un terzo ed un quarto di quelle che ho, più cinque, ne avrei giusto cento.

Quante pecore aveva egli dunque?

Un calcolo semplicissimo ci proverà che ne aveva. 60

Infatti, il terzo di 60 è 20

Il quarto di 60 è 15

Più, aggiungendone 5

Si ha il totale 100

LA POVERA NIPOTE.

Tre zii si uniscono per favorire il collocamento d'una loro nipote, ed insieme riescono ad ammassare 144 napoleoni d'oro. Il primo ha dato quel che ha potuto; il secondo ha dato il triplo del primo, e il terzo quanto gli altri due insieme.

Quale è dunque la somma sborsata da ciascuno zio?

Eccone la soluzione:

Il 1.° Zio ha sborsato 18
Il 2.° Zio ha sborsato 54 (ossia il triplo di 18)
Il 3.° Zio ha sborsato 72 (ossia quanto gli altri insieme)

Totale 144 napoleoni d'oro.

UN FORESTIERE ALLA LOCANDA.

Un pover'uomo giunse ad una locanda, e vi si fermò per trenta giorni, fissando la spesa in ragione di un franco al giorno. Esso non aveva che sole 5 monete, che tutte insieme valevano appunto 30 franchi, cioè quanto bastava appena per pagare la sua pensione.

Con queste cinque monete egli dunque pagò giorno per giorno l'oste in modo che questi non ebbe mai bisogno di rendere resti, o rendendoli, adoprò le stesse monete che aveva ricevute innanzi dal forestiere.

Si domanda quindi quale era il valore di ciascuna moneta? — Risposta:

La prima valeva	1 franco
La seconda . . .	2
La terza . . .	4
La quarta . . .	8
La quinta . . .	15
Totale . . .	30 franchi

Con queste monete infatti si ha la combinazione di cui abbiamo parlato. Eccone l'esempio:

Il primo giorno il forestiero dà all'oste la moneta da 1 franco.

Il secondo giorno dà quella da 2 e ritira la prima.

Il terzo giorno dà ancora la moneta da 1 franco che ha ritirata il giorno innanzi.

Il quarto giorno dà la moneta da 4 franchi e ritira quelle da 2 e da 1.

E così di seguito fino al trentesimo giorno, nel quale esaurisce il denaro e finisce la sua pensione.

Questo giuoco può mettersi in pratica simulando le monete con 5 tondini di cartone, ad ognuno dei quali si attribuisce il valore scrivendovi sopra: 1 *franco*, 2 *franchi*, 4 *franchi*, 8 *franchi*, 15 *franchi*.

INDOVINARE IN QUAL MANO SI TROVINO DUE OGGETTI DIVERSI.

Direte ad una persona di stringere in una mano un oggetto (per esempio una medaglia), e nell' altra un oggetto diverso (come sarebbe una piccola chiave). Allora proponetevi di indovinare in qual mano sarà la chiave, ed in quale si troverà la medaglia. Ma prima di tutto dovrete attribuire ad uno di questi oggetti un numero pari, ed all' altro un numero dispari. Così, nel nostro caso potrete attribuire il 6 alla chiave, e il 5 alla medaglia. Ciò stabilito, fate moltiplicare per 2 il numero rappresentato dall' oggetto che si troverà nella mano destra, e per 3 il numero rappresentato dall' oggetto che sarà nella sinistra: poscia fate sommare i

due prodotti, e se il resultato sarà un numero pari, potete star sicuro che l'oggetto rappresentato dal numero dispari, ossia, nel nostro caso, la medaglia, sarà nella mano destra; se invece la somma dei due prodotti risultasse in dispari, allora nella mano destra vi sarà l'oggetto rappresentato dal numero pari, che per noi è la chiave.

In luogo di far moltiplicare per 2, potrete far moltiplicare per qualunque altro numero, purchè sia pari; e così del 3, al quale si può sostituire un altro numero dispari qualunque, e ciò per meglio confondere gli astanti.

INDOVINARE I PUNTI DI DUE DADI.

Dite alla persona che avrà gettato i dadi, di aggiungere 5 punti al doppio del numero che ha dato uno di questi dadi, e di moltiplicare ciò che risulta per il medesimo numero 5. Fatele aggiungere al prodotto i punti dell'altro dado, e domandatele finalmente a quanto ammonta il tutto. Avuta la risposta, diffalcate 25 dal numero che vi verrà palesato, e resteranno allora due cifre, di cui quella che rappresenta le diecine indicherà i punti del primo dado, e l'altra che rappresenta le unità additerà quelli del secondo dado.

Esempio:

Sieno i punti risultati dai dadi che vennero gettati il 2 ed il 6: il doppio del primo sarà . . . 4

Aggiungetevi 5

La somma sarà. 9

Che moltiplicato per 5

Darà il prodotto 45

Al quale aggiunti i punti del secondo dato, cioè 6

Si avrà il totale 51

Ora, conosciuto quest' ultimo risultato, e diffalcando mentalmente dal 51 il 25, si avrà per residuo 26, le cui due cifre 2 e 6 additano precisamente i punti dei due dadi.

INDOVINARE I PUNTI DI TRE DADI.

Fate raddoppiare i punti del primo dado a sinistra, ed aggiungervi 5. Poi fate moltiplicare per 5 ciò che risulta, ed aggiungere al prodotto i punti del secondo dado nel mezzo. Infine, fate moltiplicare ancora per 10 l' ultimo risultato, ed aggiungere al nuovo prodotto i punti del terzo dado.

Domandate allora a quanto ammonta il tutto, e da questo mentalmente, diffalcate 250. Le tre cifre che comporranno il numero che vi resterà dopo questa sottrazione additeranno i punti dei tre dadi che furono gettati sulla tavola.

Esempio:

Sieno 4, 1, 5 i punti dei tre dadi gettati. Il primo essendo un 4, raddoppiandolo si avrà 8

Al quale aggiungendo 5

Ne risulterà la somma 13

Questa moltiplicata per. 5

Dà per prodotto 65

Si aggiunge a questo i punti del secondo dado nel mezzo, cioè 1

E si ha la nuova somma 66

La quale moltiplicata per 10

Dà per prodotto 660

A questo si aggiungono i punti del terzo dado a destra, cioè 5

E si ha l'ultima somma 665

Ora, conosciuto questo risultato, e diffalcando mentalmente da esso, cioè dal 665, il numero 250, si ha per residuo 415, le cui tre cifre 4, 1, 5, rappresentano i punti dei tre dadi che furono gettati, ed indicano altresì l'ordine nel quale i dadi stessi si trovano disposti sulla tavola.

INDOVINARE DOVE FU MESSO UN ANELLO.

Una persona della conversazione, fra molte altre, prenderà un anello e se lo metterà a un dito qualunque d'una delle sue mani. Voi, che nel frattempo sarete rimasto in altra stanza, e

che perciò nulla avrete veduto nè sentito, indovinerete tuttavia quale sia la persona che ha l'anello ed in qual mano, dito e giuntura l'abbia messo.

Ecco come dovrete operare.

Avvertite prima di tutto che le persone componenti la società sieno collocate in una sola fila, onde possano distinguersi con un numero progressivo. Allora indirizzandovi a qualcuno che sappia dov'è l'anello, gli direte di raddoppiare il numero d'ordine in cui si trova nella fila la persona che ha preso l'anello, e di aggiungere 5.

Poi farete moltiplicare il tutto per 5, ed aggiungere 10.

Direte indi che all'ultimo resultato si aggiunga 1, se l'anello è nella mano destra, o 2, se si trova nella sinistra, e che si moltiplichi poi per 10 il nuovo resultato.

Farete inoltre aggiungere il numero del dito (cioè 1 per il pollice, 2 per l'indice, 3 pel medio, ecc.), e moltiplicare ancora il tutto per 10.

Finalmente farete aggiungere anche il numero della giuntura del dito, più 35, e domanderete qual sia l'ultimo totale resultato. Saputo questo, sottraete 3535, ed il resto si comporrà di quattro cifre, delle quali la prima indicherà il posto in cui si trova nella fila la persona; la seconda, la mano destra o sinistra; la terza il

dito; e la quarta, la giuntura o falange in cui si trova l'anello.

Esempio:

Supponiamo che l'anello lo abbia la quarta persona, e che lo tenga alla seconda giuntura del dito medio della sua mano sinistra.

Il doppio di 4 (quarta persona) è	8
Numero da aggiungere	5
Totale	13
Il quale moltiplicato per	5
Dà il prodotto	65
A questo aggiungendo	10
Più il numero della mano sinistra	2
Si ha il totale	77
Il quale nuovamente moltiplicato per	10
Dà il prodotto	770
A questo aggiungendo il numero del dito medio	3
Si ha il totale	773
Che moltiplicato ancora per	10
Dà per prodotto	7730
Al quale aggiungendo il numero della giuntura	2
Più il numero	35
Si ha per totale	7767
Dal quale, allorchè vi sarà noto, sottrarrete tacitamente	3535
Ed avrete il resto	4232

Ed ecco che quest' ultimo resultato, cioè il numero 4232, vi additerà, come precedentemente abbian detto, lo scioglimento del giuoco; poichè il 4 indica la quarta persona, il 2 la mano sinistra, il 3 il dito medio, e l'ultimo 2 la seconda giuntura dello stesso dito.

LE TRE SORELLE.

In una conversazione, parlandosi di età, fu dimandato ad una signorina quanti anni ella avesse. « Siamo tre sorelle, rispose, ed insieme abbiamo 52 anni. Una ne ha 3 più di me, l' altra ne ha 5 meno di me. »

Quale età dunque aveva quella signorina che diede tale risposta?

Chi è pratico del calcolo trova facilmente che ella aveva 18 anni. Quindi una delle sue sorelle ne aveva 21, ossia tre più di lei; l'altra 13, ovvero cinque meno di lei, ed in tutte, come si vede, avevano 52 anni; appunto come fu dichiarato.

LE TAVOLE MAGICHE.

Questo giuoco si fonda sopra una combinazione numerica assai singolare.

Preparate sette liste di cartoncino bianco, lunghe da 10 a 12 centimetri, e larghe circa 4,

e su ciascuna di queste liste scrivete in colonne i numeri che sono nelle sette tavole qui appresso:

1	27	53	79	2	27	54	79	4	29	54	79
3	29	55	81	3	30	55	82	5	30	55	84
5	31	57	83	6	31	58	83	6	31	60	85
7	33	59	85	7	34	59	86	7	36	61	86
9	35	61	87	10	35	62	87	12	37	62	87
11	37	63	89	11	38	63	90	13	38	63	92
13	39	65	91	14	39	66	91	14	39	68	93
15	41	67	93	15	42	67	94	15	44	69	94
17	43	69	95	18	43	70	95	20	45	70	95
19	45	71	97	19	46	71	98	21	46	71	100
21	47	73	99	22	47	74	99	22	47	76	
23	49	75		23	50	75		23	52	77	
25	51	77		26	51	78		28	53	78	

8	29	58	79	16	28	56	84	32	45	57	64	77	90
9	30	59	88	17	29	57	85	33	46	58	65	78	91
10	31	60	89	18	30	58	86	34	47	59	66	79	92
11	40	61	90	19	31	59	87	35	48	60	67	80	93
12	41	62	91	20	48	60	88	36	49	61	68	81	94
13	42	63	92	21	49	61	89	37	50	62	69	82	95
14	43	72	93	22	50	62	90	38	51	63	70	83	96
15	44	73	94	23	51	63	91	39	52	96	71	84	97
24	45	74	95	24	52	80	92	40	53	97	72	85	98
25	46	75		25	53	81	93	41	54	98	73	86	99
26	47	76		26	54	82	94	42	55	99	74	87	100
27	56	77		27	55	83	95	43	56	100	75	88	
28	57	78						44			76	89	

Con queste sette tavole voi potrete vantarvi con qualcuno d'indovinare qualunque numero

di oggetti o di cose, purchè non oltrepassino il cento. Per esempio, voi direte ad una persona che potete indovinare quanti anni ha, quanti soldi tiene in tasca, quante bottiglie di vino avrà in cantina, a che ora va in letto ed a che ora si alza, e cose simili; bene inteso però che la persona stessa sappia gli anni, i soldi, le bottiglie che avrà, ecc.

Per fare il giuoco, dovete mostrare ad una ad una le suddette tavole alla persona colla quale vi siete proposto d'indovinare, e domandarle volta per volta se il numero delle cose o degli oggetti da indovinare si trova nella tavola. Se ella dice di *no*, non farete nessun conto di quella tavola; se accenna di *sì*, osserverete con un rapido colpo d'occhio il primo numero della tavola stessa, e proseguirete a mostrare le rimanenti tavole, facendo sempre la stessa domanda. Quando le avrete presentate tutte e sette, sommerete insieme mentalmente i primi numeri di quelle tavole nelle quali la persona disse trovarsi il suo numero, ed avrete così nel totale il numero che cercate.

Porgiamo quì un esempio, e supponiamo che vi siate proposto d'indovinare quante monete una persona della conversazione tiene in tasca. Questa le avrà già contate e saprà di averne 38. Allora voi, mostrando successivamente una dopo l'altra le sette tavole, e domandando ogni

volta se in quella vi è il numero delle monete, avrete la risposta affermativa soltanto per tre di esse tavole, cioè quelle che hanno per primo numero il 2, il 4 ed il 32, i quali sommati insieme danno appunto 38, ossia il numero delle monete.

QUESTIONE IMBARAZZANTE.

Per mettere nell'imbarazzo qualcuno, anche se questi fosse esperto nell'aritmetica, basterà domandargli improvvisamente quale è la cifra esatta del *terzo e mezzo di cento.*

È raro che la persona alla quale si fa tale domanda, sì semplice, risponda senza esitare, o senza mettersi a far calcoli ridicoli: e tuttavia qualche volta non riesce, perchè non avrà compreso che, siccome un terzo e mezzo è la metà di tre terzi, ossia d'un intero, così il terzo e mezzo, o metà di cento, è *cinquanta.*

GIUOCO DEI 9 GETTONI.

Fate prendere nove gettoni ad una persona, e ditele di metterne 6 in una mano e 3 nell'altra, proponendovi di indovinare in qual mano essa terrà i sei gettoni, ed in quale i tre.

Comincerete a ordinarle le seguenti facilissime operazioni, ch'essa dovrà fare mentalmente senza dirvi i resultati, cioè:

1.° — Raddoppiate il numero che avete nella mano destra.

2.° — Triplicate il numero che avete nella mano sinistra.

3.° — Sommate i due prodotti.

4.° — Dividete il totale in due parti eguali.

5.° — Da una di queste parti togliete undici.

Poscia direte: « I vostri calcoli, o signore, sono per me come non avvenuti, perocchè gli avete fatti mentalmente: tuttavia per mezzo d'una parola misteriosa ch'io ho proferita ad ogni operazione, indovino che voi tenete tre gettoni nella mano destra, e sei nella sinistra.»

Ecco ora la spiegazione del giuoco. Se colui che ha i gettoni non risponde che con cenni ad ogni operazione che voi gli ordinate, o semplicemente vi dice d'averla fatta, potete esser certo ch'egli ha messo 3 gettoni nella mano destra e 6 nella sinistra: chè se ne avesse all'opposto 6 nella destra e 3 nella sinistra, allora la somma che gli avete ordinato di dividere nella quarta operazione, essendo 21, non potrebbe esser divisa in due parti eguali senza frazione; il che sovente fa dire all'operatore: *non posso dividere, perchè ho un numero dispari.* Voi allora gli dite di fare non ostante la divisione tenendo calcolo delle frazioni, e già capite ch'egli ha 6 gettoni nella destra e 3 nella

sinistra. Può bensì, accadere che l'operatore divida per frazioni senza avvertirvi; ma non potrà per altro esimersi dal rispondere ***non posso*** alla quinta operazione, quando cioè gli ordinate di togliere 11; perocchè avendo esso 10 $^1/_2$, non è possibile che da questo possa sottrarre l' 11. Allora voi scaltramente direte che vi è indifferente 11 o 9, e gli farete quindi sottrarre solamente 9. Potrete prolungare il giuoco ad arte facendogli aggiungere ancora altri numeri, onde confonderlo maggiormente; ma per voi non occorre saper di più. Dunque, se l'operatore non parla, avrà 3 nella destra e 6 nella sinistra; viceversa, se parlerà, ne avrà 3 nella sinistra e 6 nella destra.

LE DUE ETÀ.

Essendovi un padre che ha un'età tripla di quella di suo figlio, si vuol sapere in quanti anni l'età del padre si troverà essere soltanto il doppio di quella che avrà suo figlio?

Risposta; Allorchè saranno trascorsi tanti anni quanti ne ha oggi il figlio.

Supponiamo infatti che il figlio abbia 16 anni, ed il padre, che deve avere un'età tripla, ne abbia 48: trascorsi 16 anni, il figlio ne avrà 32, ed il padre 64, cioè il doppio di 32, che sarà l'età del figlio.

OGGETTI INDOVINATI IN MANO A 3 PERSONE.

Questo giuoco consiste nel far prendere a tre persone un oggetto per ciascuna, ed indovinare poi quello che ognuna di esse avrà scelto. Figuriamoci che gli oggetti con i quali si vuol fare il giuoco, sieno una *moneta*, un *anello* ed una *chiave:* le tre persone che devono prendere questi oggetti le distingueremo con i numeri d'ordine 1.ª, 2.ª e 3.ª

Si prendono dunque 24 gettoni, e se ne dà 1 alla prima persona, 2 alla seconda, e 3 alla terza: i 18 che restano si pongono sul tavolino, dove saranno altresì i tre oggetti. Allora voi che fate il giuoco vi ritirate da parte o in altra stanza, per non vedere ciò che scelgono le tre persone, e dopo che queste avranno preso gli oggetti, ordinerete che chi ha scelto la moneta prenda tanti gettoni quanti ne avrà prima avuti; chi ha scelto l'anello ne prenda il doppio, e chi ha scelto la chiave ne prenda quattro volte altrettanti. Fatta tale operazione, vi avvicinerete al tavolino, e gettando un'occhiata sui gettoni che restano, potrete indovinare chi avrà preso la *moneta*, chi l'*anello*, e chi la *chiave;* perocchè non possono restarne sul tavolino che 1, o 2, o 3, o 5, o 6, o 7, essendo sei soltanto le combinazioni. (In nessun caso

potrebbero restare 4 gettoni.) La tabelletta quì appresso dimostra le sei combinazioni del giuoco.

Se resta 1 gettone	la 1.ª persona ha la moneta la 2.ª persona ha l'anello la 3.ª persona ha la chiave
Se restano 2 gettoni	la 1.ª persona ha l'anello la 2.ª persona ha la moneta la 3.ª persona ha la chiave
Se restano 3 gettoni	la 1.ª persona ha la moneta la 2.ª persona ha la chiave la 3.ª persona ha l'anello
Se restano 5 gettoni	la 1.ª persona ha l'anello la 2.ª persona ha la chiave la 3.ª persona ha la moneta
Se restano 6 gettoni	la 1.ª persona ha la chiave la 2.ª persona ha la moneta la 3.ª persona ha l'anello
Se restano 7 gettoni	la 1.ª persona ha la chiave la 2.ª persona ha l'anello la 3.ª persona ha la moneta

Imparando bene a mente queste combinazioni, si può eseguire il giuoco senza esitanza; ma si deve fare attenzione che sostituendo altri oggetti a quelli da noi supposti nel nostro esempio, bisogna ricordarsi quale oggetto sostituisce la moneta, quale l' anello, e quale la chiave, onde potersi valere della tabelletta su esposta.

CON UNA SOLA OPERAZIONE FARE DUE MOLTIPLICAZIONI.

In questo giuoco i due moltiplicandi devono essere eguali; solo i moltiplicatori sono diversi fra loro, e di questi uno se ne fa scrivere alla persona a cui si vuol far vedere il giuoco, e l'altro lo scrive il proponente, osservando però le regole che appresso, cioè: la persona che scrive il primo moltiplicatore può farlo a suo piacere, purchè le cifre colle quali vuol comporlo non superino in numero quelle del moltiplicando: può bensì scriverne di meno, cioè, se il moltiplicando è formato da quattro cifre, può scriverne sotto pel moltiplicatore tre, due, o una soltanto. Il proponente, ossia colui che fa il giuoco, scrive poi l'altro moltiplicatore sotto il secondo moltiplicando (che, come abbiam detto, dev'essere eguale al primo); ma egli non deve far cifre a capriccio, sibbene scriverà tali cifre che equivalgano alla differenza fra quelle scritte sotto il primo moltiplicando ed il numero 9, vale a dire, se la prima cifra del primo moltiplicatore è 4, il proponente scriverà 5, perchè 4 e 5 fanno 9; se la seconda cifra è 2, egli scriverà 7, perchè 2 e 7 fanno 9; se la terza cifra è 0, egli scriverà 9, per-

chè 0 e 9 fanno 9, ecc., e deve pure osservare che tante cifre dovrà avere il suo moltiplicatore quante ne ha il moltiplicando; percui, ove il primo moltiplicatore, scritto dall'altra persona, avesse qualche cifra di meno, egli riguarderà tali mancanze come altrettanti zeri, e perciò al posto di ognuno di questi metterà nel suo moltiplicatore un 9.

Impostate che saranno le due moltiplicazioni, ecco come si procede per l'ulteriore operazione. Supponiamo che A e B siano i due moltiplicandi eguali, con sotto i respettivi moltiplicatori formati nel modo accennato sopra:

A	B	C
6254	6254	62533746
420	9579	

per fare queste due moltiplicazioni, e nel tempo stesso la somma dei loro prodotti, si comincia a scrivere il moltiplicando 6254 minorato di una unità, cioè 6253 (vedi le prime quattro cifre in C.); poi ritornando col calcolo su queste, si dice, 6, andare a 9 manca 3, e si scrive in seguito al 6253, che verrà 62533; indi si prosegue dicendo, 2, andare a 9 manca 7, da porre in seguito al 62533, che diverrà 625337, poi 5, andare a 9 manca 4, e si pone questo in seguito al 625337, che diverrà 6253374; e finalmente 3, andare a 9 manca 6, che si segna per ultimo, e si avrà il totale 62533746, come è notato in C.

CENTO ANNI IN UNA FAMIGLIA.

Eravi un vedovo con tre figli: egli aveva due volte gli anni del primo figlio, tre volte gli anni del secondo, e quattro volte gli anni del terzo. Tutti insieme, padre e figli, avevano 100 anni precisi.

Si domanda quale era l'età del padre, e quale l'età di ciascun figlio?

Risposta:	Il padre aveva	48 anni
	Il primo figlio	24
	Il secondo figlio	16
	Il terzo figlio	12
	Tutti insieme	100 anni

FARE CHE IL PRODOTTO D'UNA MOLTIPLICAZIONE RIESCA COMPOSTO DI CIFRE TUTTE EGUALI.

Si comincia a scrivere una riga di numeri che in ogni caso devono essere sempre gli stessi, e questi formano il moltiplicando invariabile, cioè:

112233445566 7789.

Per moltiplicatore si prende il resultato della moltiplicazione di 99 per quel numero il quale si vuole venga nel prodotto, vale a dire, se si vuole che questo riesca composto di tanti 2, si deve moltiplicare il 99 per 2, e si ha 198, che sarà il moltiplicatore cercato.

Esempio: 112233445566778 9

```
        1122334455667789
                     198
        ----------------
          897867564534231 2
       1010101010101010 1
       1122334455667789
       ------------------
Prodotto 222222222222222222
```

Parimente se si vorrà far risultare tanti 5, tanti 8, ecc., non si avrà che a moltiplicare il 99 per 5, o per 8, ecc., e del prodotto servirsi per moltiplicatore, come negli esempi quì appresso:

```
 99
  5
---
495      1122334455667789
                      495
         ----------------
          5611672278338945
        10101010101010101
        4489337822671156
        ------------------
        555555555555555555

 99
  8
---
792

         1122334455667789
                      792
         ----------------
          2244668911335578
        10101010101010101
        7856341189674523
        ------------------
        888888888888888888
```

Per trovare con maggiore facilità il moltiplicatore, si può fare in questo modo: si scrive il numero pel quale avrebbesi dovuto moltiplicare il 99, ma meno una unità; così se si avesse scelto l'8, come nell'ultimo esempio, si scriverà 7, e questa sarà la prima cifra; la seconda deve essere sempre un 9, e la terza rappresenterà la differenza fra le prime due, quindi nel nostro caso, essendo 2 la differenza fra il 7 ed il 9, si scriverà 2, e si avranno le tre cifre 792 che serviranno per moltiplicatore.

Se poi si vuole per prodotto tanti 1, devesi prendere per moltiplicatore il 99 solo, e si otterrà l'intento.

UN SECOLO IN 4 FRATELLI.

Quattro fratelli hanno insieme 100 anni precisi. L'età del primo è quadrupla di quella del quarto; il secondo ha soltanto un anno più del terzo, e il terzo ha il doppio degli anni del quarto. . . . .

Quale età ha dunque ognuno di essi?

Con un calcolo bene immaginato si troverà che il primo ha 44 anni, il secondo 23, il terzo 22, ed il quarto 11. Quindi tutti insieme 100 anni precisi: il primo, quattro volte più del quarto; il secondo, un anno più del terzo, e questo il doppio del quarto.

INDOVINARE I DENARI CHE UNO HA NELLA BORSA.

Volete, per esempio, sapere quante lire, o quanti soldi, ecc. ha nella borsa un vostro amico? Ditegli di aggiungere 1 alla quantità che possiede; poi fategli triplicare la somma, ed aggiungere a questa ancora 1. Domandate allora quanto fa in tutto, togliete 4, e la parte terza di ciò che rimane sarà il numero delle lire, o dei soldi, ecc. che l'amico avrà nella sua borsa.

Esempio:

Supponiamo egli abbia	Lire 23
Aggiungendo	1
Si ha la somma	24
Triplicando questa, si ha	72
Aggiungendo ancora.	1
Si ha il totale	73
Da questo togliendo	4
Rimane	69
Il terzo di quest' ultimo è appunto. .	23

Questo giuoco, fatto con disinvoltura, non manca di effetto, e si può ripeterlo più volte senza che se ne possa scoprire la chiave, purchè facciate mentalmente le ultime due operazioni, cioè toglier 4 dalla somma che vi viene indicata, e prendere il terzo di ciò che rimane.

I DESIDERII.

Un buon uomo diceva: « Se mi si raddoppiasse il numero de' miei scudi, ne donerei 8. » Fu contentato, ed egli diede gli otto scudi promessi. Una seconda volta manifestò lo stesso desiderio, ed una terza volta ancora, sempre colla promessa di regalare 8 scudi, e sempre trovando chi lo appagasse. Ma alla terza volta, donati gli otto scudi, non gli rimase niente.

Si vuol sapere quanti scudi avesse avanti di manifestare la prima volta il suo strano desiderio.

Il buon uomo aveva 7 scudi. Infatti questi gli furono raddoppiati, e diventarono perciò 14 dei quali avendone regalati 8 non gli rimasero che soli 6 scudi. Questi gli furono ancora raddoppiati, e divennero 12, da' quali toltine 8 della promessa, non rimasero che 4 scudi. Finalmente raddoppiati questi, formarono 8 scudi, che tanti ne regalò anche la terza volta rimanendo senza niente.

UN RIPIEGO INGEGNOSO.

Si hanno tre recipienti, uno pieno di vino e contiene precisamente 8 litri, il secondo ed il terzo vuoti, e sono della capacità l'uno di 5 e l'altro di 3 litri.

Ora si vorrebbe dividere per giusta metà il

vino, mettendone cioè 4 litri in un recipiente, e 4 in un altro: come si può fare?

Ecco la maniera colla quale un filosofo si cavò d'impaccio in un caso simile.

I recipienti essendo tre, li distingueremo ognuno col numero dei litri di cui è capace, e perciò: 8 5 3

Abbiamo dunque pieno il primo e vuoti gli altri due	8	0	0
Si riempie quello da 3 litri, e si ha.	5	0	3
Si versano i 3 litri nel recipiente da 5	5	3	0
Si riempie un'altra volta quello da 3 litri col contenuto del primo recipiente	2	3	3
Si finisce di empiere il recipiente da 5 litri versandovi del vino che è in quello da 3	2	5	1
Si versa tutto il contenuto del recipiente da 5 in quello da 8 litri . .	7	0	1
Si versa nel recipiente da 5 il litro che rimane in quello da 3 . .	7	1	0
Si riempie quello da 3 col contenuto di quello da 8	4	1	3
E finalmente si versa nel recipiente da 5 il vino contenuto in quello da 3	4	4	0

Così, per mezzo di questi differenti travasamenti, si giunge a mettere quattro litri precisi di vino nel recipiente da 5 litri, e quattro se ne fanno restare in quello da 8.

PASSATEMPI

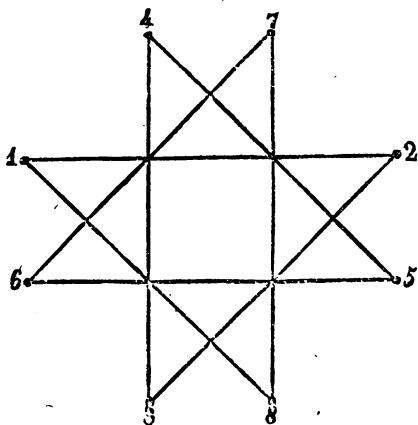
ESPERIMENTI DI FISICA

GIUOCHI D' ASTUZIA E SINGOLARITÀ DIVERSE

COLLOCARE SETTE GETTONI.

Tracciate più in grande una figura regolare eguale a quella che esponiamo quì appresso, il contorno della quale, come si scorge, è costituito all' esterno da otto angoli salienti. Ciò fatto, invitate qualcuno a posare successivamente 7 gettoni su sette di detti angoli, in modo che quando se ne posa uno non vi sia ancora niente all'estremità d'una delle due linee che formano l' angolo stesso su cui si posa il gettone.

Per quanto sembri facile una tal cosa, è ben raro che la persona a cui fu proposta, se non conosce il giuoco, possa indovinare la maniera per riescirvi; giacchè una volta che si è posato il primo gettone sopra uno degli angoli della figura, bisogna assolutamente seguire un certo cammino per posare gli altri senza difficoltà,

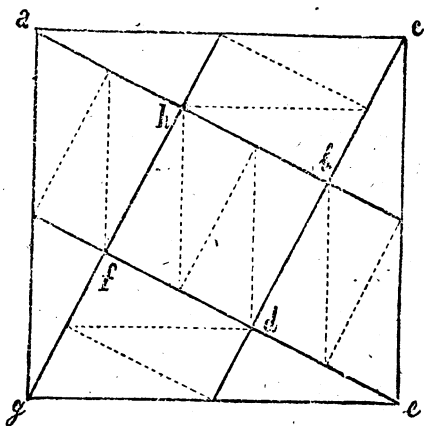
e per poco che uno se ne discosti posando il secondo od il terzo, rimarranno sempre in mano uno o due gettoni, che non si saprà come posarli colle condizioni imposte.

Per intender bene questo passatempo, bisogna osservare che la figura, composta di otto linee, potrebbesi formare con un sol filo continuato che, partendo dal punto 1, si piegasse al numero 2 per andare all' angolo 3, e di là ai punti 4, 5, 6, 7 e 8, per ritornare al punto di partenza 1. Ora dunque, i punti o angoli 1, 2, 3, 4, ecc., sono quelli sui quali bibisogna posare successivamente, secondo l' or-

dine dei numeri, i sette gettoni; ma perchè coloro che dovranno fare il giuoco non si accorgano di quest'ordine progressivo, non si devono fare sulla figura i numeri, che noi abbiamo posti soltanto per l'intelligenza del giuoco che vogliamo spiegare ai nostri lettori. Quindi, colui che vorrà proporre questo passatempo, potrà bensì dar l'esempio dell'eseguimento, ma ciò farà con somma prestezza, dicendo: *Là non c'è niente, dunque lo poso quì; qui non c'è niente, dunque lo poso là*, ecc., e volgerà la mano ràpidamente ora in una direzione, ora in un'altra, di maniera che gli astanti non possano seguirne i movimenti. Egli è solo coll'occhio che l'operatore dovrà andar dietro al cammino accennato onde posare tutti e sette i suoi gettoni; e quando qualcuno vorrà fare altrettanto credendo d'avere tosto imparato, certamente non riescirà se non avrà indovinato il segreto del giuoco.

FORMARE UN QUADRATO CON 20 TRIANGOLI.

Fate dapprima un quadrato perfetto con un pezzo di cartoncino bianco; tracciatevi sopra le linee rette che si scorgono sulla figura, ed avrete così formati venti piccoli triangoli rettangoli, che indi separerete fra loro servendovi d'una forbice o della punta d'un temperino. Se avrete eseguito bene il disegno, tutti questi

triangoli vi riesciranno perfettamente eguali fra loro,

Quando vorrete fare il giuoco, proporrete a qualcuno di ricomporre il quadrato impiegando tutti i 20 triangoli che gli porgerete; ed allora vedrete che, per quanto studio uno vi metta, troverà sempre che gli cresce o gli manca qualche triangolo per formare il quadrato perfetto.

Ora dunque, per potersi ricordare la disposizione dei pezzi, bisogna considerare questa figura come composta d'un piccolo quadrato *bdfh* collocato nel mezzo, e di quattro grandi triangoli rettangoli, quali sono *abc*, *cde*, *efg*, *gha*, che gli girano intorno, e che a lor volta

sono formati ciascuno d'un piccolo triangolo e d'un trapezio. Facciamo anche osservare che questo piccolo triangolo e questo trapezio, disposti diversamente, possono formare un piccolo quadrato, e che per conseguenza si può far consistere questo problema nel comporre un gran quadrato con 5 piccoli quadrati.

FAR TAGLIARE UNA CORDICELLA E MOSTRARLA POI INTIERA.

Bisogna piegare la cordicella (che sarà lunga almeno un metro) nel modo che è indicato dalla

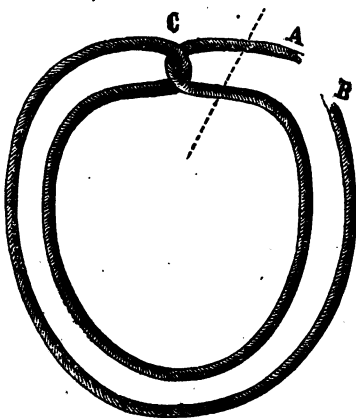



figura quì sopra, e tenerla colla mano sinistra nel punto *C*, onde nascondere il cappio ivi for-

mato. Si fa indi tagliare questa cordicella fra *A* e *C*, dove sulla figura vedesi la linea punteggiata, e si fa intendere che per tal modo essa viene ad essere tagliata nel mezzo; ma si avrà cura di tener sempre celato sotto il pollice della mano sinistra il cappio *C* che allaccia i due giri della cordicella. Allora si annoda il piccolo pezzo *A C*, che è stato tagliato, si prende il capo *B*, si fa scorrere la cordicella, e la si avvolge intorno alla mano sinistra, lasciando scivolare nella destra il pezzetto distaccato che comprende il nodo. Poi, frugando in tasca con questa mano, vi si lascia il detto pezzetto, e si finge d'aver preso la polvere del *pimpirimpì* a fine, dicesi, di far disparire il nodo. Infine si svolge tutta la cordicella, e si mostra ch'ella è intiera e senza nodo.

Questo giuoco s'impara meglio esercitandosi due o tre volte da sè; ma non bisogna ripeterlo una seconda volta in presenza degli astanti, perchè essi si accorgerebbero che la corda diviene sempre più corta.

LA PAROLA MAGICA.

Tagliate una piccola striscia di cartone, ed assicurate alle sue estremità, per mezzo di due buchi, due pezzetti di cordoncino, in modo che tenendo questi fra il pollice e l'indice di cia-

scuna mano, si possa far girare rapidamente il cartone su sè stesso. — Se scriverete da un lato di questo cartone porzione d'una parola, per esempio:

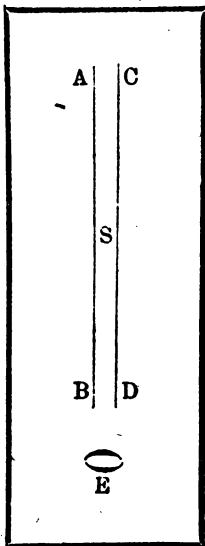
e dall' altro lato le lettere a compimento della parola medesima:

in guisa che queste ultime corrispondano agli spazi lasciati fra quelle scritte dal lato opposto, e tutte si trovino su d'una stessa linea; e se poi farete girare con rapidità il cartone come abbiamo detto sopra, vedrete apparire distintamente l'intiera parola come se tutta fosse stata scritta su d'un solo lato del cartone.

: VENEZIA :

È questo un giuoco d'ottica assai piacevole, che può applicarsi anche a qualche bizzarro disegno, spartito ingegnosamente fra i due lati del cartone.

GIUOCO DELLE CILIEGE.

Prendete un cartoncino assai sottile perchè sia ben flessibile, e fatevi due tagli longitudinali e paralleli, *AB* e *CD*, come sono indicati nella figura. Ne risulterà una piccola striscia, attaccata al rimanente del cartoncino per le due estremità. Più sotto, circa un centimetro, fate una piccola apertura ovale *E*. Tirate a voi la striscia *S* (il che farà prendere al cartoncino una forma quasi circolare) ed introducetela delicatamente, per non strapparla, nell' apertura *E*: ripigliatela dalla parte opposta raddoppiata, e tiratela finchè sia passata tutta. Per tal guisa la striscia formerà al di là del buco una specie di cappio, pel quale passerete una delle due ciliege che vi sarete procurate, congiunte però insieme pe' loro gambi. Allora farete ripassare per la stessa apertura la striscia unitamente ai gambi delle ciliege, raddrizzandola poi bene nella sua primitiva posizione e facendo sparire ogni piega dal cartoncino. Avrete

così allacciate in modo le due ciliege, che nessuno, all'infuori di chi conosce il giuoco, potrà rendersene ragione.

Proponendo quindi a qualcuno di togliere da quel laccio le ciliege, senza staccarne il gambo e senza danneggiare il cartoncino, sarete sicuro ch' ei non riescirà nell' intento se non operando (in senso inverso) alla guisa di cui vi siete servito per allacciarle.

In mancanza di ciliege si può servirsi di due pallottole attaccate alle estremità d'un filo.

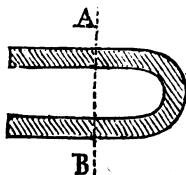
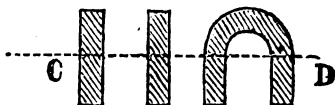
LA FRITTATA NON SI FARÀ.

Scommettete con qualcuno che, con tutto l' occorrente per fare una frittata, cioè, burro o olio, uova, una padella e il fuoco, non riescirà a farla.

La scommessa sarà vinta, se le uova che fornirete per la frittata saranno state prima assodate.

FAR SETTE PEZZI CON DUE COLPI.

Prendete una fetta di pane, tagliatela a ferro di cavallo, come lo dimostra la figura 1, e poi scommettete di farne sette pezzi con due soli colpi di coltello.

Per far ciò, tagliate dapprima con un colpo sulla traccia *AB* (Fig. 1): avrete così tre pezzi,

che collocherete come è indicato dalla figura 2, e con un secondo colpo di coltello sulla linea *CD* otterrete i sette pezzi come vi eravate proposto.

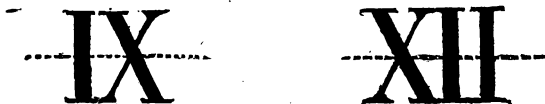
GIUOCO D'ASTUZIA.

Prendete tre pezzetti di pane, o di qualche altra cosa buona a mangiarsi; mettete tre cappelli sopra un tavolino, e scommettete che dopo aver mangiato i tre pezzetti sopra accennati, voi li farete trovare sotto quello dei cappelli che vi sarà indicato.

Per fare questo giuoco, che consiste in un'astuzia, non avete che a mettervi in capo il cappello che vi venne indicato: infatti, i tre pezzetti di pane essendo nel vostro stomaco, si troveranno allora sotto il cappello col quale vi siete coperto.

ARITMETICA BIZZARRA.

Si può mettere qualche persona nell'imbarazzo affermando che la metà di 9 è 4 o 6, e che la metà di 12 è 7.

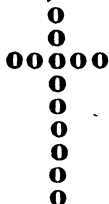
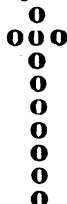
Tutta la sottigliezza di questo giuoco consiste nello scrivere in cifre romane i numeri 9 e 12, e piegare poscia la carta sulla metà delle cifre stesse trasversalmente, come è indicato dalle figure quì sotto.

Allora, mostrando in tal guisa piegata la cartá, farete vedere che la metà del 19 è IV o VI, e che la metà del 12 è VII.

FAR SALIRE L'ACQUA IN UN BICCHIERE.

Mettete dell' acqua in un piatto; poi prendete un bicchiere, nel quale getterete un pezzetto di carta accesa, e tosto, mentre la carta brucia ancora, rovescerete lo stesso bicchiere posandolo capovolto in mezzo al piatto contenente l'acqua. Questa all'istante salirà tutta entro il bicchiere e vi rimarrà così innalzata.

LA CROCE CON I GETTONI.

Formate sulla tavola, con tredici gettoni, una croce come è dimostrato dalla prima figura, ossia in guisa che, contando dal basso all'alto, sia l'albero della croce tutto intiero, sia voltando sur uno de'suoi bracci, se ne trovino sempre 9. Poscia togliete due gettoni, e formate un'altra croce come alla figura 2, e con-

Fig. 1.	Fig. 2.
O	O
O	OOO
OOOOO	O
O	O
O	O
O	O
O	O
O	O
O	O

tando pel medesimo verso troverete egualmente 9, quantunque abbiate tolto i due gettoni.

L'ANELLO SOSPESO.

Prendete alcune gugliate di filo, ed immergetele per metà in un bicchier d'acqua ove avrete fatto sciogliere prima un cucchiajo di sale comune. In questa soluzione il filo dovrà rimanere tre o quattro giorni, avvertendo di lasciare pendente fuori del bicchiere la metà

che non deve essere immersa. Trascorso il tempo indicato, ritirate le gugliate dal liquido, fatele asciugare, e serbatele per il giuoco che andiamo a descrivere.

In una conversazione composta di parecchie persone, rivolgetevi a due signorine, e proponetevi d'indovinare quale di esse sia la più furbetta, o la più invidiosa, o altro secondo il caso Allora presentate loro una gugliata del vostro filo, invitandole a prenderne ciascuna un'estremità; poscia con una forbice tagliatelo nel mezzo, e dite a queste signorine d'infilare ognuna, al pezzo di filo che le è rimasto in mano, un anello matrimoniale, che si faranno prestare da qualche dama della compagnia: riunendo poi i due capi del filo, e tenendoli fra due dita, dovranno lasciare l'anello così sospeso e presentarlo allà fiamma d'una candela. I fili prenderanno fuoco, ma quello salato, quantunque arso, conserverà ancora forza bastante per reggere l'anello, e da ciò trarrete l'indizio della furberia, invidia, ecc., che volete attribuire ad una di quelle signorine.

Il filo però non dovrà essere troppo lungo, e l'anello non dovrà dondolare, altrimenti il filo arso si romperebbe. Avrete anco fatto attenzione di contrassegnare la parte salata delle vostre gugliate, a fine di darla a quella delle due signorine che vorrete accusare.

I QUADRATI BUGIARDI.

Un mercante di vino, che era cieco, fece mettere nella sua cantina, sopra una tavola, 32 bottiglie di vino prelibato, ordinando al suo garzone di collocarle in guisa da formare come un quadrato, del quale ogni lato all'esterno presentasse 9 bottiglie. Il garzone le dispose nel modo che appresso; formò cioè nel mezzo di ogni lato del quadrato un gruppo di 7 bottiglie, collocandone così 28, e le altre 4 le pose una per ogni angolo del quadrato stesso (Fig. 1).

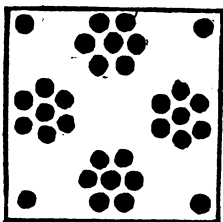
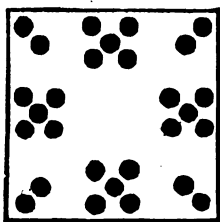
Fig. 1.

Quadrato di 32 bottiglie.

Fig. 2.

Quadrato di 28 bottiglie.

Così soddisfece alla volontà del padrone, il quale voleva contarne 9 per ogni lato. Infatti questo quadrato presenta da ciascun lato 9 bottiglie, vale a dire, un gruppo di 7 nel mezzo ed una bottiglia a ciascun angolo.

Ora avvenne che il garzone, a cui piaceva troppo il vino generoso, s'invogliò di berne, e

quindi ne prese in tre volte 12 bottiglie, ossia 4 per volta; ma seppe sempre disporre in guisa le rimanenti bottiglie, che andando il padrone in cantina per assicurarsi del fatto suo, ne poteva contare egualmente 9 per ogni lato, e quindi non accorgersi della mancanza.

Come potè accadere ciò?

Le figure 2, 3 e 4 spiegano la causa di queste singolari combinazioni:

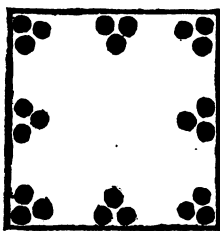
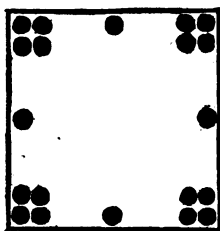
Fig. 3.

Quadrato di 24 bottiglie.

Fig. 4.

Quadrato di 20 bottiglie.

Si vede chiaramente che l'illusione deriva da ciò, che i gruppi angolari del quadrato sono contati due volte, essendo essi comuni ai due lati. Quindi più sono le bottiglie che compongono questi gruppi a scapito dei gruppi del mezzo, e più notevole sarà questo duplice conteggio. All'incontro, più grande è il numero delle bottiglie componenti i gruppi del mezzo a scapito dei gruppi angolari, minore sarà la conseguenza dell'illusione.

IL LUPO, LA PECORA E IL CAVOLO.

Un uomo, che portava seco un cavolo, una pecora ed un lupo, si trovò sulla riva d'un fiume ch'egli doveva tragittare. Ma non eravi sull'acqua che un piccolo burchiello, nel quale non poteva entrare che lui ed uno degli animali, o il cavolo. Si trattava di passarli all'altra sponda in modo che il lupo non restasse solo colla pecora, affinchè non la divorasse; nè questa col cavolo, onde non se lo mangiasse.

Il nostro uomo si trovò alquanto imbarazzato; ma dopo aver pensato un poco, ecco qual ripiego immaginò. Esso cominciò per tragittare la pecora; poi tornò a prendere il lupo, ma nel lasciarlo sull' opposta sponda riprese seco la pecora, la quale riportò dove aveva lasciato il cavolo, che prese e tragittò all' altra riva lasciandovelo col lupo. Finalmente tornò solo indietro e prese seco nuovamente la pecora, che tragittò definitivamente.

L' APPARIZIONE MAGICA.

Questo divertimento si fa dopo essersi intesi segretamente con una persona della conversazione. Converrete con questa, che quando essa sarà chiusa in una camera vicina e che vi sentirà battere un colpo, questo indicherà la

lettera *A;* se ne batterete due, significherà *B;* se tre, vorrà dire *C*, e così di seguito secondo l'ordine delle lettere dell'alfabeto. Ciò stabilito, proponetevi di fare apparire ad una persona, che dovrà chiudersi in una stanza attigua, un animale qualunque a scelta d'un'altra persona della società; ed affinchè non venga ad offrirsi alcuno all'infuori di colui che già è d'accordo con voi, avvertirete che bisogna che la persona, la quale deve andare nell'altra stanza, sia assai coraggiosa, altrimenti non esser prudente ch'ella si esponga a questo esperimento: colui che è inteso con voi si offrirà subito, ed allora dandogli un lume languido in mano gli direte di metterlo per terra nel mezzo della stanza e di non spaventarsi di quanto starà per vedere. Chiuso poi l'amico nella stanza, prenderete un pezzo di carta nera ed una matita bianca, e inviterete qualcuno a scrivere su quella carta il nome dell'animale ch'essa desidera apparisca all'amico. Indi la ritirerete, la brucierete ad un lume, e la metterete in un mortajo insieme ad una polvere alla quale attribuirete una grande virtù. S'intende che prima avrete letto ciò che vi è stato scritto: supponiamo nel nostro caso sia un *lupo.* Voi prendete il pistello, come per triturare il tutto nel mortajo, e cominciate a battere 10 colpi per indicare, alla persona rinchiusa, la lettera *L,* e

col pistello medesimo fate qualche rullo intorno al mortajo per avvertirla che non vi sono altri colpi; poscia battete ancora 19 colpi per indicare la lettera *U*, e ripetete il rullo; poi altri 14 colpi per la lettera *P*, il solito rullo, e finalmente 13 colpi per indicare la lettera *O*.

Allorchè avrete accennate in tal guisa tutte le lettere, domandate alla persona che cosa vede. Essa non dovrà rispondere subito, onde dar luogo a credere che sia sorpresa dall'apparizione; ma dopo due o tre domande dirà d'aver veduto un animale che gli è sembrato un lupo.

Un tale giuoco, fatto con disinvoltura, non manca d'effetto.

ESPERIMENTO DI PRESSIONE ATMOSFERICA.

Riempite d'acqua un bicchiere; posate sull'orlo di esso un pezzo di carta un po' consistente che copra tutta la bocca del recipiente; sovrapponete poi su questa carta il palmo della mano sinistra; e prendendo con l'altra il bicchiere, capovolgetelo a un tratto. Allora, togliendo la mano che avevate appoggiata sulla carta, questa rimarrà al suo posto come se vi fosse incollata, e l'acqua contenuta nel bicchiere vi si manterrà egualmente, senza che se ne versi neppure una goccia.

Un tale fenomeno è dovuto alla pressione che l'aria esterna esercita sulla superficie libera della carta, e l'esperimento che abbiamo descritto, quantunque possa, per la sua semplicità, essere eseguito da tutti, pure da pochi è conosciuto, e quindi può riescire di sorpresa a molte persone.

IL SEGNO MAGICO.

Sul palmo d'una mano, e precisamente nel punto che corrisponde all' attaccatura del dito mignolo, segnate con una matita assai tenera una breve linea *A* (Fig. 1), la quale attraversi

Fig. 1.

Fig. 2.

obliquamente quella traccia che apparisce nella pelle sul palmo stesso per la piegatura delle ultime tre dita.

Fatto dunque un tal segno, mostratelo agli astanti, e dite loro che voi, senza più toccarlo, sarete buono a convertirlo in una croce. Indi passate sotto il tavolino la mano segnata, piegate sul palmo le tre dita indicate, e la linea a matita si riprodurrà controstampata in verso trasversale a sè stessa, rappresentando per tal guisa una croce tosto che abbiate riaperta la mano. Questo movimento però dovrete farlo con sollecitudine, e senza lasciarvi vedere, mentre avrete la mano nascosta sotto la tavola.

I TRE MARITI GELOSI.

Tre amici colle respettive spose si propongono di passare insieme un'allegra giornata in campagna. Il caso li fa giungere in riva d'un fiume, ch'essi provano vaghezza di tragittare: ma non vi è all'uopo che una piccola barca, capace tutto al più a portare due persone compreso colui che deve remare. Essi capiscono che bisogna fare il passaggio a due per volta, e che ad ogni gita uno deve rassegnarsi a tornare indietro per ricondurre la barca. Pertanto, sposi come erano di fresca data e gelosi delle loro donne, esitano alquanto al pensiero di dover forse lasciare ciascuno in compagnia dell'amico e senza testimoni la propria moglie. Si palesano francamente a vicenda questo loro scru-

polo, e già stanno per abbandonare il progetto, quando uno di essi, dopo essersi lambiccato il cervello per qualche tempo, annunzia ai compagni d'aver trovato il modo di tragittare a due per volta il fiume, senza che per ciò nessuna delle tre donne venga a trovarsi, nè in barca, nè sull'una o sull'altra delle due sponde, in compagnia d'uno di essi che non sia suo marito, se quegli non ha seco anco la propria moglie (testimone questa ritenuta comunemente abile e idonea ad evitare qualunque indiscretezza, ed a tranquillare quindi le gelose apprensioni dei mariti).

Ecco adesso quale fu la combinazione immaginata per soddisfare alle suddette condizioni. Per spiegarci bene, designeremo i tre amici con i numeri 1, 2 e 3.

Il numero 1 passa pel primo il fiume insieme colla propria moglie, la lascia sull'opposta riva, e riconduce la barca. Esso prende allora il num. 2 e lo tragitta egualmente sull'altra sponda, dove rimane con sua moglie, mentre il num. 2 torna indietro per ricondurre la barca.

Questi, cioè il num. 2, prende a sua volta la propria moglie, la fa tragittare sull'altra riva (dove già si trova il num. 1 con la moglie), e ve la lascia per ricondurre esso nuovamente la barca.

Allora il numero 3 fa passare il fiume al num. 2; lo lascia di là, e torna indietro a prendere la propria moglie, che tragitta l'ultima, restando così tutti sulla nuova sponda.

In questa combinazione si è anco avuto la giusta ripartizione della fatica, perocchè ognuno dei tre uomini ha remato tre volte passando e ripassando il fiume.

DIVIDERE IN PIÙ PARTI UNA MELA SENZA TAGLIARNE LA BUCCIA.

Scegliete una bella mela, che sia sana e non abbia magagne sulla buccia, e con una gugliata di seta o di refe forte e con un ago fate all'ingiro di essa dei punti lunghi circa due centimetri, partendo dal picciuolo e rimettendo sempre l'ago nel medesimo buco per dove è uscito avanti, in guisa che esternamente non apparisca sulla mela nessun punto, ma bensì il filo rimanga, per tutto il giro della mela, al disotto della sua buccia. Poscia, tenendo fermo uno dei capi del filo, tirate l'altro a voi, finchè abbiate estratto fuori tutta quella porzione del filo medesimo che al disotto della buccia circondava la mela, e avrete così diviso questa internamente per metà, senza tagliarne la buccia.

Ripetendo l'operazione trasversalmente una o più volte, si taglierà allo stesso modo la

mela in quattro, sei, otto spicchi a piacere; e dando allora la mela a qualcuno a mondare, sarà bella la sorpresa che questi proverà allorchè, tolta appena la buccia, troverà il frutto già diviso a spicchi.

LA GIUSTA RIPARTIZIONE DEL PATRIMONIO.

Un benestante è proprietàrio d'un pezzo di terreno perfettamente quadrato, di cui vuol destinare una quarta parte *(A, Fig.* 1) ad un

Fig. 1.

A B B B

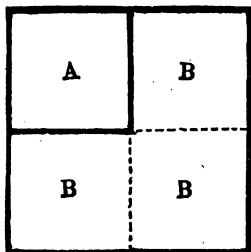
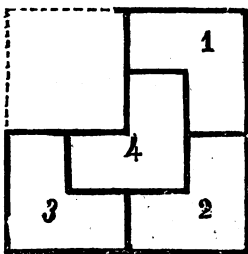



Fig. 2.

Ospizio di carità. La porzione che gli rimane *(BBB)* egli vorrebbe dividerla fra quattro suoi figliuoli, ma in modo che a ciascuno di essi risulti un pezzo di terreno eguale e per forma e per dimensioni.

Come si può fare? Se dal quadrato non si dovesse togliere la quarta parte per l'Ospizio,

sarebbe ben facile dividerlo in quattro porzioni eguali, ed ognuno dei figli si avrebbe allora un pezzo di terreno eguale a quello destinato per l'Ospizio medesimo; ma vista la configurazione irregolare del terreno che resta disponibile per essi (Fig. 2), è difficile assai che qualcuno riesca a sciogliere il problema colle condizioni volute.

Non di meno vi è un mezzo ingegnosissimo per mettere in atto la volontà del padre, e la stessa figura 2 ci dimostra la ripartizione che venne immaginata (1, 2, 3 e 4), perchè ciascuno dei figli avesse un pezzo di terreno identico nella forma e nelle dimensioni.

TOGLIENDO 1 DA 19 RESTA 20.

È questo un calcolo che può sembrare strano, perocchè tutti sanno che da 19 togliendo 1 resta 18. Eppure voi potete scommettere che resterà 20. Basterà, per farne la prova, che scriviate i numeri in cifre romane: infatti da **XIX** togliendo l' **I** resterà **XX**.

MANGIAR LA CANDELA.

Mediante un cannello di latta, od anco semplicemente servendovi d'un coltello, tagliate da una grossa mela un cilindretto della gros-

sezza d'una candela comune. Superiormente, ove dovrebbe essere il lucignolo, praticatevi un piccolo buco, ed in questo incastrate uno spicchio di noce, che procurerete sia rancida e oleosa, perchè meglio arda, facendo le veci del lucignolo.

Se, fatto ciò, adatterete questa finta candela ad un candeliere, e poscia l'accenderete, l'illusione sarà più completa, e potrete allora scommettere che voi siete buono a mangiarvi quel pezzo di candela. Accettata la scommessa, spegnerete il mozzicone e ve lo mangerete con gran sorpresa degli astanti.

Questo giuoco vuol esser fatto con sollecitudine, non potendo la noce ardere lungamente. In oltre tale candela dovrà essere preparata di recente, perchè la mela tagliata, come ognun sa, cambia assai presto di colore, e di bianca diventa bruna; il che accadendo si rivelerebbe l'inganno.

SCOMMESSA SICURA.

Da qualcuno della conversazione vi farete dare un oggetto qualsiasi, che esaminerete stimandone mentalmente il prezzo, onde possiate regolare l'entità della scommessa, la quale deve essere sempre inferiore al valore intrinseco dell'oggetto che vi fu consegnato.

Supponiamo dunque che esso sia un anello, che voi abbiate stimato valere dieci lire. Direte allora alla persona che ve lo diede: « Scommetto un bello scudo da 5 lire che non saprete rispondermi per tre volte *il mio anello.* » Accettata la scommessa, posate l'anello sul tavolino, e rivolgendovi alla stessa persona, domandategli: « Che è questo? » Risponderà senza dubbio: *il mio anello.*

Fategli allora vedere un altro oggetto, ripetendo la stessa domanda; se la persona nomina l'oggetto che gli presentate, per esempio una scatola, un orologio, un temperino, od altro, avrà perduto; ma se sta in guardia, e risponde ancora: *il mio anello*, voi in tal caso direte: « Signore, se voi dite un' altra volta *il mio anello* guadagnate la scommessa, ma se io perdo, che cosa mi darete? » La persona, che starà sempre concentrata col pensiero sul punto della scommessa, risponderà ancora *il mio anello;* ed ecco che voi avrete allora perduto lo scudo, ma guadagnato l' anello di maggior valore. Chè se invece vi risponderà diversamente, avrete vinto la posta.

IL CACCIATORE E GLI UCCELLI.

Un cacciatore, armato del suo schioppo a due canne, vide sur un albero 50 uccelli: tosto

egli si approssimò all' albero, ed esplose contro di essi ambe le canne dell' arma, uccidendone diciotto. — Quanti uccelli rimasero sull' albero? — Trentadue, risponderà qualcuno. — Nessuno, diciamo noi; perchè gli uccelli che non furono colpiti, devono indubbiamente essere fuggiti al rumore dell' esplosione.

LA FAVOLA.

Andavano insieme al molino un cavallo ed un asino, carichi entrambi di sacca di grano. Ma l' asino si doleva di aver troppo peso, onde il cavallo gli disse: « Di che vai rammaricandoti, o somaro infingardo? dammi pure uno de' tuoi sacchi, e ne avrò così il doppio di quelli che ti rimarranno. — No, no, rispose l' asino umiliato; dammene tu piuttosto uno de' tuoi, e ne avremo tanti per ciascuno. »

Quanti sacchi portava il cavallo, e quanti ne portava l' asino? — Sette il primo e cinque il secondo. Infatti, togliendo uno dai cinque per aggiungerlo ai sette, avremo 8 sacchi pel cavallo e 4 per l' asino; cioè il cavallo ne avrebbe il doppio di quelli che rimarrebbero all' asino. All' incontro, togliendone uno dai sette per aggiungerlo ai cinque, avremo 6 sacchi per ciascuno di essi animali.

I DUE RETTANGOLI.

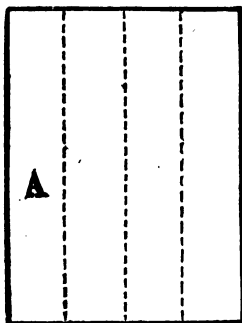
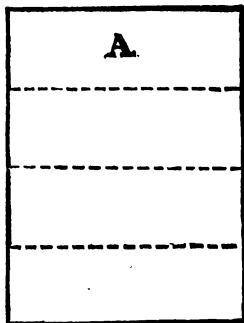
Prendete due pezzi di carta di forma quadrilatera rettangolare, perfettamente eguali fra loro. (Possono servire allo scopo due pagine staccate da un libro fuori d'uso, od un foglio di carta da lettere diviso nel mezzo.)

Uno di questi due pezzi lo piegherete in 4 per lo lungo, e ne staccherete la quarta parte *A* (Fig. 1). L'altro pure piegherete in 4, ma per il largo, e ne staccherete egualmente la quarta parte *A* (Fig. 2).

Fig. 1.

Fig. 2.

A

A

Fatto ciò avrete due rettangoli differenti fra loro nella forma, ma pur tuttavia eguali nell'estensione della superficie; perciocchè essendo essi già eguali l'uno all'altro in origine, ed

avendo voi tolto ad ognuno di essi, sebbene in verso contrario, la quarta parte, ne risulta che anco le porzioni rimaste rappresentano in forme diverse una stessa estensione di superficie (Fig. 3 e 4).

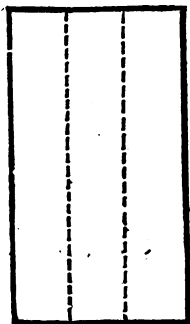
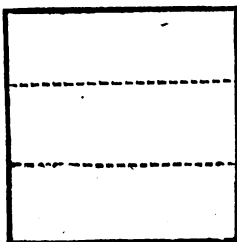



Fig. 3. Fig. 4.

Ora si tratta di mostrare a qualcuno questi due rettangoli, proponendogli di tagliarne uno, a sua scelta, per metà, ossia in due parti eguali fra loro, ma in maniera tale, che riunite esse insieme in altra guisa, formino un rettangolo identico a quello dei due che non venne tagliato.

La soluzione di questo problema può dare a pensar molto anco a coloro che di geometrìa han fatto qualche studio, massime se non si lascerà loro vedere con quale regola i due pezzi

di carta furono dapprima tagliati per ridurli a quelle forme diverse. Non pertanto ell'è facile cosa.

Supponiamo che siasi scelto il rettangolo rappresentato dalla Fig. 3. Trasversalmente alle pieghe rimaste sulla carta si ripieghi questa in 4; indi colla forbice la si tagli diagonalmente a zig-zag sulle tracce delle pieghe stesse, come è indicato dalla figura 5. Ne risulteranno due pezzi in forma di scaléo eguali l'uno all'altro, i quali, ricongiunti fra loro scalati d'un gradino, formeranno il rettangolo che rappre-

Fig, 5.

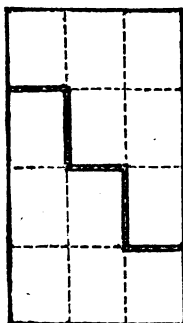
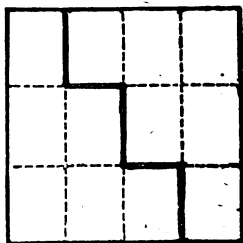



Fig. 6.

sentiamo colla fig. 6, identico all'altro che non fu tagliato (Vedi fig. 4).

Se invece si avesse voluto ridurre quest'ultimo alla forma dell'altro rettangolo, la stessa

fig. 6 ci dimostra come lo si avrebbe dovuto tagliare per indi ricongiungerne le due parti in modo da rappresentare la fig. 5, ossia un rettangolo identico a quello designato dalla fig. 3.

FAR CHE UNO SPANDA IL VINO CHE DOVEA BERE.

È questa una burla che riesce meglio se viene fatta ad un amico che sia miope, o di vista corta. Ecco in che consiste questa burla.

Supposto che sieno venuti a farvi visita alcuni vostri amici, offrite loro da bere col pretesto di fare assaggiare una certa qualità di vino: farete pertanto recare un vassojo con sopra tanti bicchieri già pieni quante sono le persone che devono bere, avvertendo però che uno dei bicchieri sia messo capovolto. L'amico miope non si avvedrà dell'inganno, e siccome gli altri, con i quali avrete fatto un segno d'intelligenza, si saranno serviti prima di lui, così egli prendendo senza alcun sospetto l'unico bicchiere che rimane sul vassojo, appena lo avrà sollevato, il vino ne escirà tutto spandendosi.

Per capovolgere il bicchiere dopo che si sarà empito col vino, od anco semplicemente con acqua tinta che lo rassembri, vi si posa sopra rovesciato il vassojo, e tenendo questo con una mano, mentre coll'altra si tiene il bicchiere,

si rivolta rapidamente e l'uno e l'altro insieme in modo che l'orlo del bicchiere abbia sempre a combaciare col piano del vassojo e non distaccarsene menomamente. Il liquido vi rimane dentro senza che se ne versi neppure una goccia. Allora si mettono accanto a questo gli altri bicchieri, si riempiono di vino e si fa servire agli amici come abbiam detto.

PROPRIETÀ CURIOSA DEL NUMERO 3.

Moltiplicando per 3 i numeri della progressione aritmetica 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, si hanno tali prodotti, di cui la prima cifra a destra, cioè quella che rappresenta le unità, riesce secondo l'ordine di numerazione rovescia, vale a dire 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

Esempio:

3	6	9	12	15	18	21	24	27
3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	18	27	36	45	54	63	72	81

LE ORE.

Ad un tale, che aveva domandato « che ore sono? » fu risposto: « 5/6 delle ore adesso sonate sono 3/4 delle ore che soneranno. » — Erano le 9, e la risposta fu giusta, quantunque il pover' uomo, cui era diretta, non potesse capirla che dopo aver fatto il calcolo colla penna.

I PEZZI DEL DOMINÒ INDOVINATI.

Allineate sul tavolino, uno accanto all'altro e colla parte in avorio di sotto, i pezzi che compongono un giuoco di dominò, per modo che ne risulti una striscia nera continuata. Ciò fatto, proponete a qualcuno di togliere dal lato destro quanti pezzi più gli piace e di trasportarli al lato sinistro, ricomponendo la stessa striscia, la quale pertanto, salvo questa trasposizione, nulla avrà cambiato nell' ordine de' pezzi e presenterà sempre la stessa apparenza. E direte: « Signori miei, io mi ritiro nella stanza vicina, e per di più mi lascio bendare gli occhi: al mio ritorno, senza togliermi la benda, vi dirò esattamente il numero dei pezzi trasportati da un lato all' altro, perchè io posso vedere attraverso i muri e malgrado il fazzoletto che mi cuopre gli occhi. Farò anco di più: da questi pezzi, di cui avrete a vostro piacere cambiato l' ordine (se ordine può dirsi che vi sia), io ne ritirerò uno, il quale vi dirà con precisione, mediante i suoi punti, la quantità dei pezzi trasposti da destra a sinistra. »

Ora vorrete sapere come si fa per mantenere la promessa. Ebbene, quando ritornerete nella sala, dopo che sarà stata eseguita la trasposizione di cui abbiamo parlato, conterete con le mani (avendo gli occhi bendati) i pezzi da

sinistra a destra sino al *tredicesimo*. I punti di questo tredicesimo pezzo rappresenteranno infallibilmente il totale dei pezzi spostati. Ma per ottenere questo risultato è necessario che nel formare la striscia, senza essere osservati, si posino i primi tredici pezzi, cominciando dalla sinistra, in modo che i punti del primo formino la cifra 12, quelli del secondo la cifra 11, quelli del terzo 10, quelli del quarto 9, e così di seguito discendendo nell' ordine rovescio dei numeri sino all' 1, e dopo questo, che sarà il dodicesimo pezzo, si posi pel tredicesimo il doppio bianco; gli altri pezzi poi si collocano a caso.

In questo giuoco, come per molti altri, devesi ricorrere a tutte quelle piccole astuzie che possono confondere nelle loro indagini coloro che voglion trovare sempre la chiave dei giuochi.

DISEGNARE A RILIEVO SUL GUSCIO D'UN UOVO.

Scegliete un uovo di guscio grosso; lavatelo con acqua fresca, ed asciugatelo poi diligentemente con un pannolino: poscia fate sciogliere al fuoco, in un cucchiajo d'argento, un poco di sego, e con questo (servendovene a guisa d'inchiostro con una penna d'oca) tracciate un disegno, qualche cifra, od altro che meglio vi piaccia, sul guscio dell' uovo. Terminato il disegno, prendete l' uovo per le sue estremità, tenendolo fra due dita, e mettetelo in una tazza

piena di buon aceto bianco, dove lo lascerete immerso per 4 o 5 ore. Durante questo tempo l'aceto corroderà abbastanza una parte del guscio; ma siccome non potrà produrre lo stesso effetto in quei luoghi ricoperti dal sego, così il disegno rimarrà come scolpito in rilievo.

CURIOSA PROPRIETÀ DEL NUMERO 37.

Moltiplicando il numero 37 per ciascuno dei numeri della progressione aritmetica 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, tutti i prodotti che ne risultano sono composti di tre cifre eguali, che sommate insieme, danno il numero pel quale fu moltiplicato il 37.

Eccone la prova:

37	37	37	37	37	37	37	37	37
3	6	9	12	15	18	21	24	27
111	222	333	444	555	666	777	888	999

L'UCCELLO E LA SUA GABBIA.

Tagliate un pezzetto di cartone in forma ovale, dipingetevi sopra da una parte un uccello, dall'altra disegnatevi una gabbia proporzionata nelle dimensioni all'uccello stesso, e finalmente, mediante due piccoli buchi, assicurate alle due estremità opposte dell'ovale due fili di refe, per mezzo de' quali, tenendoli cia-

scuno fra il pollice e l'indice delle vostre mani, farete girare rapidamente il cartone. Vedrete allora l'uccello apparire dentro la gabbia, e questa rimaner vuota tosto che cesserete di far girare l'apparecchio.

INDOVINARE I PUNTI CHE SI TROVANO ALLE ESTREMITÀ D'UN GIUOCO DI DOMINÒ.

Date a qualcuno un giuoco di dominò; ditegli di stenderne i pezzi sulla tavola, concatenandoli fra loro secondo le regole del giuoco, ed in modo che tutti sieno impiegati, non dovendone restare escluso alcuno. Intanto voi vi ritirerete in altra stanza, ovvero vi farete bendare gli occhi, per non vedere come vien disposto il giuoco.

Quando vi avviseranno che l'operazione è compiuta, voi, con grande sorpresa di tutti, direte ad alta voce i punti che si trovano ai due estremi del giuoco.

Come può avvenire un simile prodigio? in un modo semplicissimo: allorchè lasciate sulla tavola il dominò, abbiate l'avvertenza di toglierne furtivamente un pezzo, il quale, dopo guardato, nasconderete nelle vostre tasche. I punti rappresentati da questo pezzo saranno quelli che necessariamente dovranno risultare alle estremità opposte del giuoco: così, se avrete,

per esempio, prelevato il 2-5, si troverà che da un lato il giuoco finisce con un *due*, e dall' altro con un *cinque*; se invece aveste preso il 3-6, si troverebbe ad una estremità un *tre*, ed all'altra un *sei*, ecc. Dovete però fare attenzione di non prelevare giammai un *doppio*.

Il giuoco può essere ripetuto più volte, senza pericolo che ne venga scoperto il segreto, specialmente se ogni volta preleverete un pezzo diverso.

LA ROSA CANGIANTE.

Mettete del solfo polverizzato in un braciere, e sui vapori che se ne svilupperanno esponete una rosa rossa intieramente sbocciata, la quale vedrete divenire bianca. Se metterete poscia questa rosa nell' acqua col suo stelo, la vedrete dopo 5 o 6 ore divenire nuovamente rossa.

MOLTIPLICAZIONE DELLE MONETE.

Provvedetevi d' un bicchiere conico, cioè che sia più largo alla bocca che alla base; mettetevi dentro una piccola moneta; versatevi dell' acqua fino a metà; posate poi un vassojo sull' orlo del bicchiere, e tenendovelo fermo con una mano, coll' altra capovolgete prontamente il bicchiere senza farne uscir l' acqua. Allora vedrete dentro

il bicchiere due monete, delle quali una, più grande, poserà sul vassojo. e l'altra, della dimensione di quella che ci avete messo, apparirà più in alto sulla superficie dell'acqua.

Questa illusione ottica farà maggiore effetto se avrete messo nel bicchiere una lira d'argento, perocchè essa apparirà della dimensione di uno scudo da 5 lire, sopra il quale, più in alto, si vedrà la lira medesima. Così sembrerà vi sieno nel bicchiere sei lire, mentre in realtà non ne avrete messa che una. Sarà però necessario che la moneta sia rivoltata coll'effigie di sopra, onde non si vegga la parte ove sta espresso il valore.

LA MONETA AMBULANTE.

Rovesciate un bicchiere vuoto sopra una tovaglia, lasciandovi sotto una piccola moneta; ma procurate che l'orlo del bicchiere posi sopra una piccola crosta di pane, affinchè rimanga un po' d'intervallo fra esso e la tovaglia.

Allora proponete agli astanti di togliere la moneta di sotto al bicchiere senza toccare nè l'una nè l'altro, e senza servirsi d'alcun ordigno. Probabilmente nessuno riescirà alla prova, e voi potrete dar saggio della vostra abilità operando nel modo che appresso. Mettete una mano sulla tovaglia a poca distanza dal bicchiere e

in faccia all'intervallo accennato, e coll'unghia del dito indice grattate la tovaglia: vedrete per tal modo la moneta muoversi lentamente e venire a voi sino a toccarvi il dito.

BERE L'ACQUA SOTTO IL VINO.

Versate dell'acqua in un bicchiere, empiendolo sino a metà; mettete a galleggiare sopra quest'acqua una rotella fatta di mollica di pane assai sottile, e su questa versate a goccia a goccia del vino rosso, finchè abbiate riempito il bicchiere.

Allora, ritirando dolcemente la mollica di pane, vedrete il vino rimanere separato dall'acqua al disopra di questa.

Disposti così i due liquidi, se vorrete bere prima l'acqua senza muovere il bicchiere, prenderete un cannello di paglia, di vetro, o anco di carta, e immergendolo sino al fondo del bicchiere, aspirerete col mezzo di esso tutta l'acqua che si trova sotto al vino.

UN GETTO D'ACQUA.

Abbiate un cannello di vetro, di cui un'estremità sia più sottile dell'altra; prendete una bottiglia, riempitela d'acqua sino a due terzi della sua capacità, e turatela con un tappo di sughero, il quale avrete forato per lo lungo con

un ferro rovente, onde passàrvi a traverso il vostro cannello: questo dovrà rimanere verticalmente coll' estremità più grossa dentro la bottiglia, senza però toccarne il fondo, quantunque in prossimità di esso, e l'estremità più sottile libera al di fuori. Soffiate fortemente colla bocca per l'orifizio di questo cannello; ritiratevi, e tosto dalla bottiglia si slancierà pel cannello stesso un getto d'acqua, che non cesserà finchè non sarà uscito quasi tutto il liquido.

LA QUERCIA IN MINIATURA.

Se si mette, sospesa ad un filo, una ghianda di quercia ad un centimetro di distanza dalla superficie dell' acqua contenuta in un bicchiere, e che si lasci così sospesa per alcuni mesi, la ghianda germoglierà mettendo una radice nell' acqua e buttando più tardi un grazioso ramoscello adorno di foglie verdi.

Questo fenomeno di vegetazione può durare più d'un anno se si ha cura di cambiar l'acqua.

MODO DI SCOLORARE IL VINO.

Prendete un pezzo di carbone di legno, che sia poroso; pestatelo onde ridurlo in polvere, e mettete questa in una bottiglia, nella quale siavi del vino rosso. Agitate indi per qualche tempo la bottiglia, ed il vino perderà il suo

colore divenendo gialliccio. Basterà poi lasciarlo riposare per separarne la polvere di carbone, e renderlo ancora bevibile.

UNA PARTITA A DOMINÒ COPERTO.

È questo un giuoco di grandissimo effetto; ma per eseguirlo dovrete mettervi preventivamente d'accordo con un amico, che avrete già iniziato nel segreto su cui il giuoco si basa.

Volgendovi poscia ad uno degli astanti, lo invitate a far con voi una partita a dominò. Accettato l'invito, mescolate bene i pezzi, lasciate ch'egli prenda i suoi otto, fate altrettanto, e poi gli dite di posare egli pel primo. Naturalmente egli poserà scoperto il suo pezzo.

— Che diamine! esclamate, giuocate ancora coll'antico sistema?

— Vale a dire?

— Voglio dire che adesso si giuoca con i pezzi coperti; così. E gli rivoltate il pezzo col nero di sopra.

— Come! senza lasciar vedere i punti?

— Precisamente; ed io pure farò lo stesso.

— Ma, allora, come si fa a rispondere giusto al giuoco?

— Per mezzo della scienza *spiritica*.

— Abbiate pazienza, ma io non so nulla di codesta scienza diabolica. Cedo il posto a chi lo vuole.

L'amico col quale siete inteso, si fa allora innanzi e si propone di giuocare egli in suo luogo. Voi ve lo fate seder di faccia; il giuoco muto comincia, e prosegue nel più assoluto silenzio; i pezzi vengono di mano in mano posati sul tavolino sempre coperti; gli astanti fanno circolo intorno a voi, e sono tutt'occhi per osservare la bizzarra partita che state giuocando. La loro sorpresa però sarà anche maggiore allorchè, terminato il giuoco e rivoltati tutti i pezzi pel giusto verso, questi si troveranno perfettamente combinati fra loro secondo le regole prescritte dal giuoco.

Ed ora, lettori miei, vorrete ben conoscere il segreto di questo maraviglioso risultato. Eccomi pertanto ad appagare la vostra curiosità. L'amico che si è inteso anticipatamente con voi, nel sedervi di faccia appoggia uno de'suoi piedi ad uno dei vostri, e questi così avvicinati si parlano scambievolmente con alternate pressioni, senza che niuno se n'accorga e nemmeno possa supporlo, stantechè lo strano linguaggio dei piedi ha luogo sotto il tavolino, talvolta opportunatamente coperto di un tappeto. Voi sentite, per esempio, quattro piccoli colpi o leggiere pressioni sul vostro piede? ciò vuol dire che dovete rispondere a 4: posate, supponiamo, 4-3; battete quindi tre colpetti sul piede dell'amico per avvertirlo che deve rispondere

a 3, e così di seguito. Il primo pezzo posato dovendo sempre essere un *doppio*, si sa che potete rispondere a quello da un lato o dall'altro indifferentemente.

IL 13 NEL 12 STA 6 VOLTE.

Un pover uomo, lacero e bisunto nelle vesti, erasi presentato a un commerciante proponendosi per scritturale contabile; ma questi, mal giudicando dal miserevole aspetto di quel tapino, non potè crederlo capace a disimpegnare le attribuzioni del domandato impiego; laonde, quasi scherzando, volle lanciargli un sarcasmo, e gli disse: « Ben volentieri io v' impiegherei, ma dubito assai del vostro talento: vorrei dunque mettervi alla prova. Ditemi, di grazia, quante volte il 13 sta nel 12? » Il pover uomo si accorse della beffa, e senza turbarsi per ciò, rispose tranquillo: « Sei volte, signor mio. » Rise il commerciante, e domandò come mai il 13 poteva stare 6 volte nel 12; ma l'altro lo persuase subito, giacchè prendendo una penna segnò i seguenti numeri:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12,

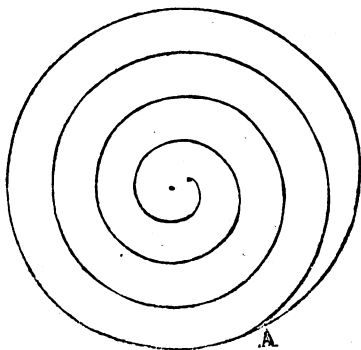
e poi gli disse: « Ecco *dodici:* ora sommando il primo e l'ultimo numero, dico 1 e 12 fanno 13; poi sommando il secondo ed il penultimo, dico 2 e 11 fanno 13; poi il terzo col terz'ul-

timo, e dico 3 e 10 fanno 13; poi il quarto col quart'ultimo, e dico 4 e 9 fanno 13; poi il quinto col quint'ultimo, e dico 5 e 8 fanno 13; finalmente sommo il sesto col sest'ultimo, e dico 6 e 7 fanno 13. » E provò così che il 13 nel 12 sta 6 volte.

L'argomentazione ingegnosa piacque al commerciante, che volle da quel momento prendere con sè quel meschinello.

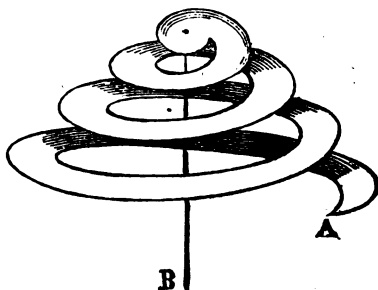
IL MULINELLO IMPROVVISATO.

Tagliate un piccolo disco di carta un po' grossa; tracciatevi sopra una linea a spirale, che

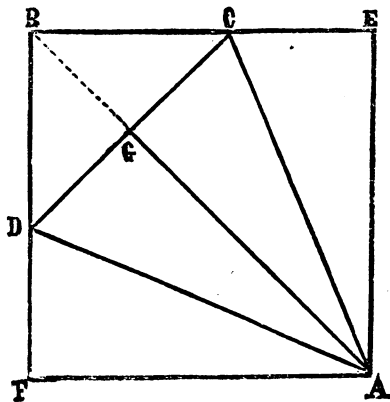
Fig. 1.

partendo dalla circonferenza venga ad avvicinarsi al centro, come lo dimostra la **figura** 1,

e colla forbice o con la punta d'un temperino praticate un taglio continuato su tutta la linea stessa.

Ciò fatto, appoggiate il centro di questo disco sulla punta d'un lungo ago, senza perforare la carta, e, prendendo l'estremo A, tirate un poco in basso le spire, in modo che il disco prenda la forma del verme d'una vite conica, come è rappresentato dalla figura 2.

Fig. 2.

Se, tenendo questo semplicissimo apparecchio per l'estremità inferiore dell'ago B, lo avvicinerete alla canna d'una stufa, ovvero lo porterete al disopra d'un fornello o d'una lucerna accesa, vedrete la spirale prendere all'istante un moto di rotazione intorno l'ago, e girare tanto più veloce quanto maggiore sarà la corrente d'aria prodotta dal calorifero.

FORMARE UN QUADRATO CON 5 TRIANGOLI DATI.

Tagliate sulla carta un quadrato perfetto; piegate questo diagonalmente sulla linea AB; poi piegatelo ancora portando i lati AE e AF

sulla prima piega, in modo che ne risultino le nuove lineo AC e AD, le quali in conseguenza divideranno esattamente per metà i due angoli formati colla prima piegatura; indi fate un'ultima piega CD; tagliate su questa con una forbice, per separare il triangolo CBD dal resto del quadrato, e infine tagliate anco sulle pieghe AC, AG e AD, onde separare egualmente gli altri triangoli AEC, AGC, AGD e AFD. Avrete così in tutto 5 triangoli rettangoli, dei

quali gli ultimi quattro saranno perfettamente eguali fra loro.

Dopo fatta l'operazione ora descritta, sembrerà cosa facilissima il riunire i cinque triangoli per formare nuovamente il quadrato; ma se darete quelli a qualcuno che non conosca il giuoco e non abbia veduto in qual modo lo avete preparato, e gli direte di formare con essi un quadrato, state pur certi che se vorrà provarsi farà molti tentativi senza venirne a capo.

SCRIVERE 100 CON QUATTRO 9.

Chi proponga di scrivere il numero 100 con quattro num. 9, fa certamente perdere il capo a coloro che vogliono provarvisi, poichè di solito si fanno molti tentativi senza riescire. E non di meno la cosa è facilissima; basta disporre le cifre in questo modo.

$$99\frac{9}{9}$$

INDOVINARE I PUNTI DI PIÙ DADI.

Procuratevi alcuni dadi, per esempio 6 o 8, fatti di tal maniera che i punti di ogni due facce opposte presi insieme siano sempre 7. Ciò si ottiene se le sei facce d'ogni dado sono

così disposte: l'1 contro il 6, il 2 contro il 5, il 3 contro il 4, come infatti resulta nei dadi regolarmente fabbricati. Pochissime, tuttavia, sono le persone che conoscono tale combinazione nei punti dei dadi comuni; per cui il giuocatore può trarne profitto per un piacevolissimo passatempo, il quale andiamo a descrivere.

Mettete i vostri dadi in un piatto; presentateli ad una persona della società, e ditele di prenderne qualcuno, od anco tutti, a suo piacere: il che fatto, voi vi ritirate in disparte per non vedere, e le ordinate di gettare sul tavolino i dadi che ha presi, e di sommare insieme (senza dirvi nulla) i punti ottenuti e quelli che si troveranno disotto sulle facce opposte dei dadi stessi, che a tal uopo dovrà alzare riunendoli tutti nelle sue dita. Poscia le direte di stringerli nel suo pugno chiuso, e vi proporrete di indovinare il totale resultato dei punti tastandole semplicemente il polso.

Voi, dunque, tasterete allora il polso alla persona che tiene i dadi, e ciò per dare al vostro giuoco un'apparenza misteriosa; ma in realtà già saprete i punti che saranno risultati, giacchè questi gli avete moltiplicando per 7 il numero dei dadi presi dalla persona colla quale fate il giuoco: laonde, se essa avrà preso due dadi, i punti saranno 14; se ne avrà presi 3, i punti risulteranno 21, ecc., per la ragione che ogni

dado, come già abbiam detto, non potrà dare con due delle sue facce opposte che 7 punti.

Non devesi ripetere il giuoco più volte collo stesso numero di dadi, poichè vedendosi sempre il medesimo risultato nel numero dei punti, facilmente potrebbesene palesare la chiave. Gli è perciò che volendo ripetere il giuoco, s'inviterà la persona, a cui si presentano i dadi, a prenderne una quantità diversa.

FAR CADERE LA SORTE SU 15 PERSONE PRESTABILITE.

Prendendo 15 fave bianche e 15 fave nere, e disponendole con una data regola, che qui appresso descriveremo, si possono poi contare a 9 per volta e toglier sempre la nona, in guisa che restino sul tavolino o tutte le fave bianche o tutte quelle nere, secondo che si sarà cominciato a collocare prima le une o le altre.

Per fare una piacevole applicazione di questo giuoco, si può accompagnarlo con una novelletta, nella quale, per esempio, le fave d'un colore rappresentino altrettanti passeggieri, e quelle dell'altro colore altrettanti pirati, che viaggino sur una nave. « Questo legno, si dirà, ebbe un giorno a lottare contro una furiosa tempesta, talchè si trovò in ultimo sconquassato in modo da non poter altrimenti reggere

al cammino che ancora rimaneva a percorrere. Il capitano, visto il pericolo imminente di sommergere, pensò esser giunto il momento di abbandonare la nave, ed a tal uopo fece calare in mare l'unica imbarcazione che tuttavia si aveva in buon assetto; ma questa non poteva contenere (oltre al capitano ed alla ciurma) che 15 persone soltanto. Si trattava dunque di doverne abbandonare altre 15 sulla sdrucita nave alla balìa de' venti; e siccome premeva a lui di salvare i passeggieri a preferenza dei pirati, pur volendo parere imparziale con tutti, così propose di mettere in circolo le 30 persone, e di contarle poi a 9 a 9, lasciando ogni volta che la nona potesse scendere nell'imbarcazione. La proposta fu accettata, ed il capitano, collocati in circolo promiscuamente passeggieri e pirati, li contò nel modo proposto, facendo sì che i primi cadessero di volta in volta sotto il numero 9 e rimanessero perciò salvi, col sacrificio dei 15 pirati. »

Ora dunque, per eseguire il giuoco e collocare convenientemente le fave, bisogna disporre queste secondo l' ordine delle vocali che si trovano nella seguente frase latina:

Populeam virgam mater regina ferebat, avvertendo che per l' *a* si posa una fava, per l'*e* se ne posano due, per l'*i* tre, per l'*o* quattro, e per l'*u* cinque, alternando a ciascuna vocale

le fave bianche e le nere. Eccone l'esempio dimostrativo.

Po-pu-le-am vir-gam ma-ter re-gi-na fe-re-bat

4	5	2	1	3	1	1	2	2	3	1	2	2	1
nere	bianche	nere	bianche	nere	bianche	nere	bianche	nere	bianche	nere	bianche	nere	bianche

Disposte le fave in circolo colla regola sopra indicata, si comincia a contare da quella che fu posata per la prima, e giunti alla nona, si toglie questa e si prosegue ricominciando la numerazione dall'1 fino al 9; e così di seguito per quindici volte, togliendo sempre la fava su cui cade il numero 9.

È da avvertire che, se nel posare le fave si cominciò dalle nere, saranno le bianche quelle che anderanno fuori; se all'incontro si cominciò colle bianche, toccherà alle nere questa sorte.

IL PICCOLO GAZOMETRO.

Pestate del carbon fossile, ed empitene fino a metà un recipiente di coccio (per esempio, un pentolo), che turerete con un tappo di sughero, o meglio con una rotella fatta di scorza di pino, lutando poi all'intorno con argilla. Sul centro di questo tappo o rotella praticate un foro, onde adattarvi un sottile tubo metallico, a guisa d'un becco di lampione a gaz: il cannello

d'una penna in metallo può servire all' uopo. Avvertite però che tale cannello abbia l' orifizio superiore molto piccolo, per il che gioverà schiacciarlo alquanto in quella estremità.

Preparato così il tutto, ponete sur un fornello ardente il vostro recipiente, ed il gaz idrogene non tarderà a svilupparsi. Allora accostando un lume all'estremità del cannello, il gaz che esce dall' orifizio di questo si accende e forma una fiammella vivace, simile a quelle che vediamo nelle pubbliche illuminazioni.

FUOCO PRODOTTO PER STROFINAMENTO.

Con un pezzo di legno secco e acuminato sfregate celeremente e senza posa sopra un altro pezzo di legno piano e duro. ed in breve tempo vedrete ch'esso prenderà fuoco. È questo il metodo che adoprano i selvaggi, che non hanno altri mezzi per produrre la combustione.

I migliori legni per quest' esperimento sono il gelso strofinato contro il bosso, o l' alloro contro l' edera.

FAR FUOCO DALLA BOCCA.

Questo giuoco è di effetto sicuro, massimamente se lo si eseguisce al bujo. Sembra a primo tratto di qualche difficoltà, ma invece è facilissimo. Eccone la spiegazione.

Accendete un pezzetto d'esca, ed avviluppatela in un poco di stoppa, formando come una pallottola assai soffice, che metterete in bocca; respirate mandando il fiato fuora, e la stoppa accendendosi ne escirà fuoco e fumo.

Chi fa il giuoco deve aver cura di non aspirare mai, cioè di non tirare a sè il fiato, perchè inghiottirebbe necessariamente il fumo e forse anco il fuoco. Prima che la stoppa sia tutta bruciata devesi sputar fuori insiem coll'esca, onde non correr pericolo di scottarsi il palato o la lingua.

PORTARE IL FUOCO SULLA MANO.

Fate un miscuglio di amido e di gomma arabica in polvere. a parti eguali, impastandolo con tuorlo d'uovo, in guisa da formarne una specie d'unguento, col quale vi spalmerete la mano. Asciugato che sia. potete senza alcun timore portare per qualche tempo dei carboni accesi sul palmo della mano.

TAGLIARE IL CRISTALLO.

Volendo tagliare un bicchiere, una bottiglia od altro oggetto di vetro o di cristallo, si può operare nel modo che appresso. Bagnate un filo nell'olio di trementina, e sovrapponetelo poscia su quel tratto di vetro che volete tagliare: da-

tegli fuoco, e dopo pochi istanti spegnetelo passandovi sopra per tutta la sua estensione un piccolo pennello bagnato nell'acqua. Quest'operazione determinerà il taglio desiderato.

VISI SPAVENTEVOLI.

Lasciate in fusione per un giorno nello spirito di vino un poco di zafferano e del sale comune; immergete poscia in questo liquido alquanta stoppa, ed accendetela. I volti degli astanti diventeranno verdi, e l'incarnato delle labbra prenderà un colore olivastro scuro.

CUOCERE LE UOVA SENZA FUOCO.

Basta metterle nella calce viva, e bagnar questa con acqua. Dieci minuti sono sufficienti per dare alle uova, con questo mezzo, giusta cottura.

FARE CHE UN FAZZOLETTO NON ABBRUCI METTENDOLO SUL FUOCO.

Fatevi dare da qualcuno un fazzoletto di tela, e scommettete francamente che voi potrete esporlo per alcuni istanti sulla fiamma d'una candela o su carboni accesi, senza che si abbruci o menomamente ne resti danneggiato; e ciò in virtù, direte, d'una *palla magica*, che intanto mostrerete.

Questa palla dovrà essere di metallo (ferro, ottone, rame, bronzo od altro, poco importa, purchè sia ben forbito.) Accettata la scommessa, metterete la palla dentro il fazzoletto, del quale poi riunirete le quattro punte attortigliandole insieme, onde dall'altro lato della palla rimanga il tessuto ben disteso contro questa. Dopo tale indispensabile operazione, potete liberamente porre sulla fiamma o sul fuoco la parte del fazzoletto che aderisce al metallo, essendo certo che la tela non potrà bruciare se prima la palla stessa non siasi resa infuocata; cosa che richiederebbe più tempo assai di quello che voi lascerete trascorrere pel vostro esperimento.

Il fenomeno è dovuto a ciò, che il metallo essendo un eccellente conduttore del calorico, assorbisce questo a traverso la tela, la quale, all'incontro, non è che un cattivo conduttore.

In mancanza d'una palla, può servire un disco, un cilindro, la parte convessa d'un cucchiajo, od altro oggetto qualunque in metallo a facce sferiche o piane, semprechè queste sieno ben lisce.

I RITRATTI RIDICOLI.

Prendete un bicchiere da tavola di cristallo arrotato; posate sul suo fondo, internamente, uno specchietto, e sopra questo adattate una

rotella di cartone che abbia un foro ovale nel mezzo, pel quale apparisca lo specchio.

La rotella di cartone dovrà essere del diametro stesso del bicchiere, affinchè vi entri con precisione e possa tenere obbligato lo specchietto. Il foro ovale sarà della grandezza d'una noce o poco più. Prima però di adattare la rotella in fondo al bicchiere, vi avrete disegnato sopra, all'ingiro del foro, una cuffia da vecchia, o un cappellaccio, o un'acconciatura bizzarra qualunque.

Preparato così il giuoco, se direte a qualcuno di guardare per entro il bicchiere da una certa distanza, la persona che vi si proverà resterà molto sorpresa nel vedere il proprio viso stranamente camuffato con una cuffia od altro che avrete voluto.

Lo scherzo riescirà meglio, e l'illusione sarà più completa, se vi sarete servito d'uno specchietto convesso, di quelli cioè che rimpicciolisсono gli oggetti; poichè in tal caso si potrà guardarsi da vicino e veder quindi la propria immagine più netta. In conclusione, la distanza per guardare in fondo al bicchiere deve essere sempre regolata in modo, che l'immagine del viso possa prodursi tutta intiera e riempire esattamente il foro ovale praticato sul cartone.

LA MONETA SCRIVENTE.

Prendete una scatoletta tonda di latta, il cui diametro sia di poco maggiore a quello d'uno scudo da 5 lire d'argento. Tagliate 10 o 12 rotelle di carta bianca, e sopra ognuna di queste scrivete con inchiostro comune una domanda diversa, per esempio: *Avrò vita felice?* — *Sarò stimata nel mondo?* — *Troverò presto uno sposo?* e simili. Sotto a ciascuna domanda scrivete poi una conveniente risposta, ma questa con agro di limone in luogo d'inchiostro (servendovi d'una penna nuova d'oca), di guisa che tali risposte saranno invisibili.

Allorchè dunque vorrete fare il giuoco, presenterete ad una signorina le suddette cartine, dicendole di sceglierne una a suo piacere. Poi porgetele la scatoletta di cui abbiamo parlato sopra, e dite alla stessa signorina di osservarla e di posarla sul tavolino. Finalmente cavate dalle vostre tasche uno scudo d'argento, che direte essere una moneta divinatoria regalatavi da un'astrologa egiziana, ed affumicatela al lume d'una lucerna, tenendola ferma con pinzette od anco con una forbice, « Poichè, soggiungerête, questa moneta non può dar saggio della sua virtù se non dopo essere stata ben bene affumicata, essendo il fumo l'inchiostro degli oracoli. »

Quando la moneta sarà divenuta nera, ordinerete alla signorina di mettere nella scatola la cartina da essa scelta, e voi tosto vi poserete sopra la vostra moneta chiudendo indi la scatola. Dopo due minuti, che con l'orologio alla mano fingerete di non dover oltrepassare, farete riaprire la scatola e prendere la cartina, sulla quale, sotto alla domanda, apparirà scritta in giallo la desiderata risposta; perciocchè il calore della moneta agendo sull'agro di limone, farà vedere lo scritto dapprima invisibile.

Come si capisce, l'affumicare lo scudo non è che un pretesto per mascherare meglio il giuoco; giacchè lo scopo vero di tale operazione è quello di scaldare fortemente il metallo, acciò possa produrre l'effetto voluto sulla scrittura della risposta.

GLI AGHI GALLEGGIANTI.

Poggiando leggermente alcuni sottilissimi aghi da cucire sulla superficie dell' acqua contenuta in un bicchiere ben pieno, essi sovrannoteranno al liquido. Se l'esperimento vien fatto con due aghi posti in direzione obliqua ed a distanza di qualche millimetro l'uno dall'altro, quell'ago, l'estremità del quale sia diretta verso la metà dell'altro, se ne avvicinerà rapidamente fino a toccarlo, facendo un piccolo moto di rotazione intorno al punto di contatto.

ESPERIMENTO SULLA DILATABILITÀ DEI SOLIDI.

Si prenda un anello di ferro, o di altro metallo, ed una palla pure metallica che passi a perfetto calibro per l'anello medesimo. Riscaldata che sia quella palla, se vi proverete a farla passare per l'anello, non vi riescirete altrimenti, perocchè il calòrico ne avrà aumentato il volume; ma appena sia tornata fredda potrà passare senza nessuno sforzo.

RENDERE LA FRESCHEZZA A' FIORI APPASSITI.

Quando i fiori sieno rimasti qualche tempo nell'acqua, cominciano ad appassire. Se volete allora render loro la freschezza, dovete per alcuni istanti immergerne il gambo quasi tutto nell'acqua bollente. Poco tempo dopo vedrete i fiori rialzarsi sul loro stelo e riacquistare la primitiva freschezza.

LA LENTE MAGICA.

Prendete due vetri della stessa circonferenza, un piano e l'altro concavo (per quest'ultimo potrebbe servire un vetro da orologio). Riempite il vetro concavo di grasso di majale colato *(strutto)*; sovrapponetevi il vetro piano, e riunite i due vetri pei loro contorni incollando all'ingiro di essi una lista di vescica con buona

colla da legnajuoli. Così disposto il tutto, avrete formato come una lente, di cui una faccia sarà convessa e l' altra piana: su quest' ultima applicate una figura qualunque dipinta sulla carta, e collocate poscia la vostra lente in un tubo di cartone colla parte convessa al dinanzi.

Chi guardi con questa specie di canocchiale, crederà vedere dietro alla lente una carta bianca, chè tale è il colore del grasso raffreddato; ma se si scalderà convenientemente l' apparecchio, il grasso si liquefarà divenendo diafano, e non intercettando quindi la vista, la figura diverrà apparente.

L' ARCOBALENO ARTIFICIALE.

Per produrre in piccolo questo fenomeno della natura, bisogna attendere che i raggi solari entrino per qualche finestra in una camera. Allora, voltando le spalle al sole, e guardando verso la parte meno illuminata della camera, si sbruffa una boccata d' acqua, scrosciando le labbra in modo che l' acqua sfugga a guisa di nebbia dalla bocca.

Nella quantità delle particelle d' acqua che saranno percosse dai raggi solari, si vedrà distintamente un' iride doppia, la quale tanto più sarà splendente, quanto più minute saranno le particelle acquee.

LA FIGURA CHE SPEGNE E QUELLA CHE ACCENDE.

Disegnate sul muro o sur un intavolato due teste: nel mezzo della bocca fate a ciascuna un piccolo buco, ed in uno di questi introducete un pezzetto di fosforo, e nell' altro alcuni granelli di polvere da schioppo. Fatto ciò, se avvicinerete una candela accesa alla bocca di quella figura ove è la polvere, questa esplodendo produrrà una specie di soffio bastevole per spegnere la candela: ma avvicinando tosto questa (che avrà tuttora caldo lo stoppino) alla bocca dell' altra figura, il fosforo infiammandosi la riaccenderà.

Invece di disegnare le due teste, si possono queste formare con argilla od altre materie; ed invece di praticare il buco sulla loro bocca, si può con migliore esito mettere fra le loro labbra un piccolo cannello di latta, che per una si munisce di un pezzetto di fosforo, e per l' altra si carica con alcuni granelli di polvere, come sopra abbiam detto.

I FAGIUOLI INDIAVOLATI.

Se in una pentola, in cui si facciano cuocere de' fagiuoli, si mette un poco di mercurio (volgarmente detto *argento-vivo)*, tanto, per esempio, quanto può contenerne un piccolo cuc-

chiajo, si vedrà che appena l'acqua comincia a bollire, i fagiuoli scappano tutti fuori.

FAR CADERE UNA PIUMA COLLA STESSA VELOCITÀ D'UNA PALLA DI FERRO.

Prendete una piccolissima piuma, od anco qualche altro corpo leggerissimo, come una pallina di sughero, un pezzetto di carta, un fiocco di cotone, ec.; ed abbiate una grossa palla di ferro o di altro metallo. Mostrate a qualcuno questi due corpi così diversi nella materia e sopratutto nel peso, e scommettete che, lasciandoli cadere nello stesso tempo da qualunque altezza, il corpo leggiero acquisterà la velocità di quello pesante, ed ambedue giungeranno al suolo nel medesimo istante.

Per realizzare questo fenomeno non dovete fare altro che posare sulla palla di ferro la piuma o altro che sia, e lasciare indi cadere il tutto. La palla, rompendo l'aria, fa strada al corpo leggiero, il quale, per tal modo, non trovando altrimenti la resistenza dell'aria, segue nella caduta il corpo più pesante senza mai discostarsene.

Ciò prova che tutti i corpi, ove non avessero ad incontrar resistenza nell'atmosfera, sarebbero attratti al suolo con egual forza relativa all'altezza della caduta, e non relativamente alla loro specifica pesantezza.

L'esperimento di cui abbiamo parlato sopra, vuol farsi con miglior effetto, lasciando che la caduta abbia luogo da una finestra al sottoposto giardino.

RITIRARE DALL'ACQUA UNA MONETA SENZA BAGNARSI LE DITA.

In un recipiente non molto grande mettete dell'acqua sino a tre centimetri circa di profondità; poi lasciate cadere in esso una moneta, e proponete agli astanti di estrarla colla mano dall'acqua senza bagnarsi le dita. Nessuno si crederà capace di farlo, e ne lasceranno perciò a voi la cura ed il vanto. Allora, avendo in mano un poco di licopodio (specie di musco che troverete dagli speziali), gettate questa polvere sulla superficie dell'acqua, e ritirate la moneta, e vedrete che ciò avrete potuto fare senza bagnarvi menomamente la mano.

MODO PRONTO DI FONDERE IL FERRO.

Arroventate una verga di ferro, e quando è ben rosso presentategli un pezzo di zolfo. Il ferro si fonderà subitamente e colerà a goccia a goccia.

Se farete cadere queste gocce in un recipiente che contenga dell'acqua, esse formeranno,

raffreddandosi, altrettante piccole pallottole, che potranno servire per pallini da schioppo.

CALAMITA ARTIFICIALE.

Si comunica all'acciajo la virtù magnetica sospendendone verticalmente una lamina lunga circa 15 centimetri e larga 1 $^1/_2$. Quanto più questa lamina rimarrà in tale posizione, tanto maggiore sarà la forza attraente ch'essa acquisterà.

Vi ha però un mezzo ancora più pronto per ottenere il medesimo effetto. Si pone una verga d'acciajo sopra un'incudine ben pulita, e si stropiccia per lo lungo, sempre nella medesima direzione, con una grossa verga di ferro tenuta verticalmente, la cui estremità inferiore, cioè quella che serve per lo stropicciamento, sia arrotondata e liscia. L'operazione deve ripetersi più volte sopra tutti i lati dell'acciajo che vuolsi calamitare, ed essa riescirà meglio se si avrà cura di mettere l'acciajo medesimo nella direzione del meridiano magnetico, ma un po' inclinato verso il nord, e se, sopratutto, lo si collochi fra due grosse verghe di ferro.

LA SCRITTURA DEGLI ORACOLI.

Mettete in un po' d'acqua tanto allume quanto essa ne può sciogliere, e con tale soluzione scri-

vete sur un foglio di carta poco collata. I caratteri, dopo essere asciugati, rimarranno invisibili; ma basterà bagnare la carta e presentarla al lume, per vederli chiari e leggibili.

UN' ADDIZIONE SCABROSA.

Dite a qualcuno di disporre in modo le dieci cifre arabiche (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 0), che sommate insieme diano il totale di 100, avvertendo che ogni cifra non deve figurare che una volta.

Chi non conosce la chiave del giuoco dovrà lambiccarsi il cervello ben bene prima di trovare (se pure troverà) la sola combinazione possibile, cioè:

$$
\begin{array}{r}
78\ ^{6}/_{30} \\
12\ ^{4}/_{5} \\
9 \\
\hline
\text{Totale } 100.
\end{array}
$$

infatti $^{6}/_{30}$ (eguali a $^{1}/_{5}$) più $^{4}/_{5}$ fanno un intiero, e questo col 78 + 12 + 9 danno il totale di cento.

LE POLVERI SCRIVENTI.

Con una penna nuova d'oca scrivete su buona carta ciò che vi piace, adoprando, in luogo d'in-

chiostro, un qualche liquido glutinoso, ma non colorato, quali sarebbero i succhi di certe frutta o piante, il latte, la birra. La scrittura rimarrà invisibile; ma allorchè vorrete farla comparire vi passerete sopra leggermente una polvere colorata, o semplicemente della carta bruciata, e questa, attaccandosi per la viscosità del liquido impiegato, renderà evidenti i caratteri.

MESCER VINO DI PIÙ COLORI.

Fate una decozione di verzino (detto anche *legno del Brasile)*, la quale resulterà del color rosso del vino: passatela per pannolino, ed empitene una bottiglia da vino. Preparate inoltre tre bicchieri, che uno bagnato internamente d'aceto bianco, l'altro d'una soluzione di potassa, ed il terzo di una soluzione di soda.

Se, fingendo di mescer vino, verserete nel primo bicchiere la decozione di verzino, questa di rossa diverrà del colore del vin bianco; travasandola così nel secondo bicchiere, riprenderà il color rosso; infine, versandola nel terzo bicchiere, diverrà nera quasi come inchiostro.

FINE.

INDICE

Giuochi di Conversazione.

Penitenze.

Giuochi di Carte e di Calcolo.

Passatempi, Esperimenti di Fisica, Giuochi d'astuzia e singolarità diverse.

Tipografia di G. B. Campolmi.